http://www.oldgamesitalia.net/

XENIA EDIZIONI

THE GAMES machine

32 PAGINE!

ACTION AMIGA

1 DEMO ORIGINALE GIOCABILE

DUNE II
LA GUERRA NEL DESERTO DELLA WESTWOOD

SYNDICATE
IL RITORNO DELLA BULLFROG

GOAL
L'ATTESISSIMO CAPOLAVORO DI DINO DINI

RECENSITI PER VOI: DUNE II THE BATTLE FOR ARRAKIS - AV8B HARRIER ASSAULT
THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES - MICK & MACK GLOBAL GLADIATORS
FLASHBACK - STRIP POKER LIVE - THE LOST VIKINGS - YO! JOE - D-DAY

Abb. Postale Gruppo III/70
Anno III Numero 19 - Lug./Ago. 1993 - Lire 7000 - Spedizione in

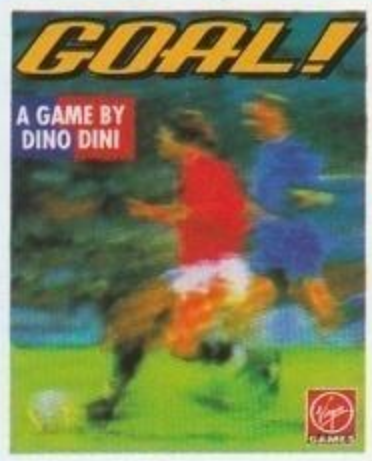
http://www.oldgamesitalia.net/

I 2 POSTER IN O

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

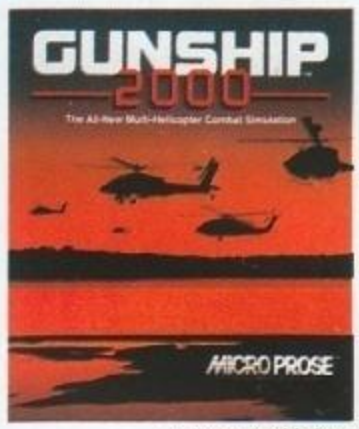
ESTATISSIMA



GOAL!

Dino Dini, il popolarissimo programmatore di "KICK OFF" e "KICK OFF II", ha realizzato l'attesissimo seguito! Oltre 80 squadre, 4 diversi terreni di gioco, un impareggiabile controllo di palla. Tutto ciò che ci si può aspettare da un gioco di calcio... e ancora di più!

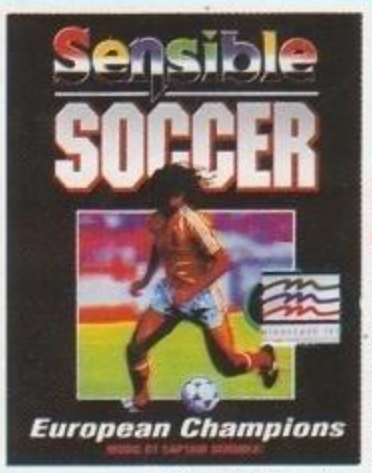
MANUALE IN ITALIANO
AMIGA 1 Mb



GUNSHIP 2000

Assolutamente un "MUST" per tutti gli appassionati di simulazione di volo! Missioni senza fine per 7 dei più avanzati mezzi in dotazione all'esercito americano. Il tutto all'insegna di due componenti irrinunciabili: realismo ed accuratezza.

SUPPLEMENTO TECNICO IN ITALIANO
AMIGA 1 Mb



SENSIBLE SOCCER

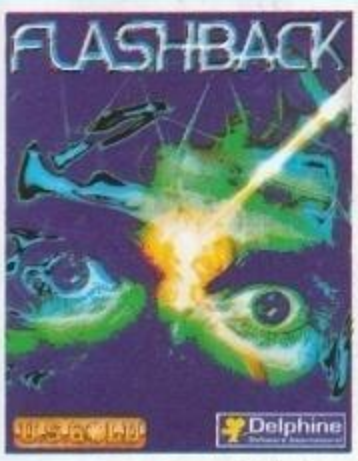
La parola d'ordine è: straordinaria giocabilità! Dopo il successo della versione Amiga ecco di nuovo insieme gli ingredienti perfetti : abilità, velocità e controllo, più l'insostituibile atmosfera di un vero incontro di calcio!

MANUALE IN ITALIANO
IBM PC & COMPATIBILI

EYE OF THE BEHOLDER III

Il terzo episodio della serie che ha saputo appassionare schiere di giocatori in tutto il mondo! Infinitamente più grande dei suoi predecessori il gioco si sviluppa in una moltitudine di ambienti diversi, dove una serie di sfide con le creature più svariate attende tutti gli impavidi eroi che osano mettervi piede...

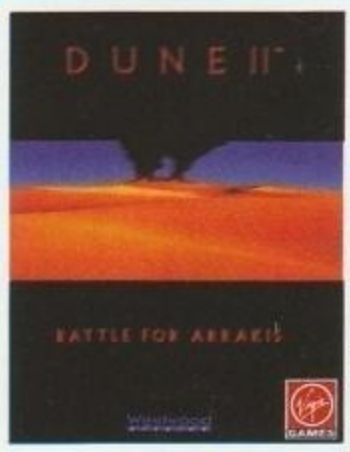
SUPPLEMENTO TECNICO IN ITALIANO
IBM PC & COMPATIBILI



FLASHBACK

Michael, custode di un incredibile segreto, scampa di misura a due attentati. Catturato dai servizi segreti decide di optare per una disperata e quanto mai improbabile fuga. Un'avventura appassionante, una giocabilità dallo stile unico, un sonoro degno dei più grandi film di fantascienza...

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
AMIGA 1 Mb



DUNE II

Un altro capolavoro dai programmatori della serie "EYE OF THE BEHOLDER"! Questa volta la posta in gioco è il melange, una spezia che, se raffinata, ha il potere di cambiare la vita dell'uomo. E Arrakis, un desolato pianeta desertico, è l'unico luogo nell'universo in cui si può raccogliere questa preziosa merce di scambio, inequivocabile strumento di potere per colui che ne entra in possesso.

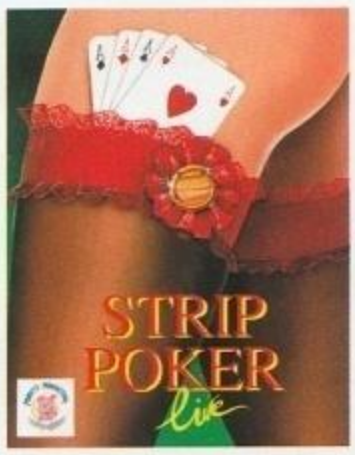
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
IBM PC & COMPATIBILI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DALLO SPORT ALL'AVVENTURA, DALLE SIMULAZIONI DI VOLO ALLA STRATEGIA...E ANCORA DI PIÙ!

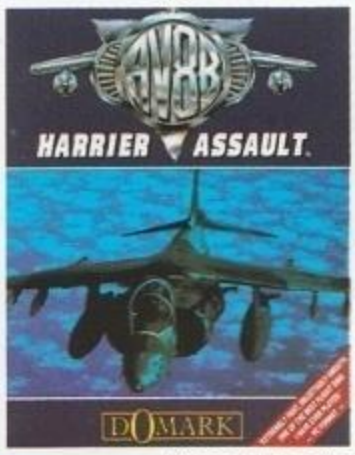
RIVOLGITI AL PUNTO VENDITA PIÙ VICINO PERCHÉ LA TUA ESTATE É DECOLLATA ALL'INSEGNA DEL DIVERTIMENTO!



STRIP POKER LIVE

Una divertente versione del gioco del poker. Il giocatore ha la possibilità di spogliare i suoi avversari: 4 avvenenti ragazze e un attraente modello. E, cosa importante, non è assolutamente consentito barare!

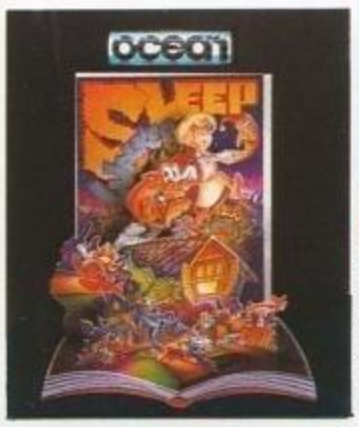
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
IBM PC & COMPATIBILI
AMIGA 1 Mb
CDTV



AV8B HARRIER ASSAULT

Lo scenario di gioco è quello indonesiano, dove una fazione estremista, a seguito di un colpo di stato, ha preso il controllo del Paese. Il giocatore è al comando di un'unità di militari americani, incaricati di prevenire nuovi disordini e di conseguire la conquista graduale dell'isola.

MANUALE IN ITALIANO
IBM PC & COMPATIBILI
AMIGA 1 Mb



SLEEPWALKER

Due i protagonisti del gioco: Lee, un ragazzino sonnambulo combina disastri e Ralph, un fedele cagnolino che deve fare del suo meglio per tenere lontano il suo padrone dai guai e per rendere dolce il suo risveglio.

MANUALE IN ITALIANO
CBM 64

ABRUZZO • **COMPUTER MARKET** – VIA TRIESTE 79/81 - PESCARA (085-4216007) **CAMPANIA** • **GIOCATTOLI LANZETTA** – VIA CARDUCCI 45 - AVELLINO (0825-30755) • **BUSINESS COMPUTER** – C.SO DANTE 43 - BENEVENTO (0824-21465) • **CAPRI GRAPHIC** – VIA LISTRIERI 17 CAPRI (NA) (081-8375212) • **ELECTRONIC SYSTEMS** – VIA A. DE GASPERI 141 - CASTELLAMARE DI STABIA (NA) (081-8712504) • **LA CAMERA OSCURA** – VIA P. CASTELLINO 22 - NAPOLI (081-5795889) • **ODORINO** – LARGO LALA 22/A - NAPOLI (081-614446) • **TOP VIDEO** – VIA S. ANNA DEI LOMBARDI 12 - NAPOLI (081-55111115) • **INFORMATICA ESSE** – VIA LIBERTÀ - 258/B PORTICI (NA) (081-7766465) • **DATA OFFICE** – VIA ROMA 5/7 - S. SEBASTIANO AL VESUVIO (NA) (081-5743260) • **COMPUTER SERVICE** – VIA L. DA VINCI 81 - SCAFATI (SA) (081-8634282) **EMILIA ROMAGNA** • **GRANDE EMPORIO STERLINO** – VIA MURRI 73/D - VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA (051-6236650) • **MORINI & FEDERICI** – VIA MARCONI 28 - BOLOGNA (051-520305) • **BUSINESS POINT** – VIA C. MAIER 85 - FERRARA (0532-765462) • **SOFT GALLERY** – VIA MORTARA 60/B - FERRARA (0532-49772) • **COMPUTER VIDEO CENTER** – VIA CAMPO DI MARTE 122 - FORLÌ (0543-66388) • **SUPER BIT** – VIA BOLOGNESI 37 - FORLÌ (0543-32229) • **ORSA MAGGIORE** – PIAZZA MATTEOTTI 20 - MODENA (059-211200) • **A.T.E.** – BORGO PARENTE 14 A/B - PARMA (0521-234030) • **ZANICHELLI** – VIA SAFFI 78/B - PARMA (0521-239845) • **ZETA INFORMATICA** – VIA E. LEPIDO 6 - PARMA (0521-494358) • **DELTA COMPUTER** – VIA MARTIRI DELLA RESISTENZA 15/G - PIACENZA (0523-753318) • **HIGH PRESTIGE** – VIA CARDUCCI 4 - PIACENZA (0523-335331) • **ZUCCHERELLI** – VIA CAVOUR 74 - RAVENNA (0544-31295) • **COMPUTER LINE** – VIA S. ROCCO 10/C - VIA J. F. KENNEDY 15/T - REGGIO EMILIA (0522-432679) • **MICROINFORMATICA** – PIAZZA MARTIRI PARTIGIANI 31 - VIA ADDA 49 - SASSUOLO (MO) (0536-802955) **FRIULI VENEZIA-GIULIA** • **COMPUTER SHOP** – VIA PAOLO RETI 6 - TRIESTE (040-631330) • **VIDEOLANDGAMES** – VIA RISMONDO 4 - TRIESTE (040-369993) • **SME** – VIA UDINE 28 - ZOPPOLA (PN) (0434-97316) **LAZIO** • **COMPUTER SCHOOL 2000** – VIA MURA DEI FRANCESI 99 - CIAMPINO (RM) (06-7962254) • **L'ANGOLO DEL COMPUTER** – VIA CASE NUOVE 3 - CIVITAVECCHIA (RM) (0766-35352) • **GIGLIO LUIGI** – VIA VITRUVIO 282 - FORMIA (LT) (0771-771511) • **KEY BIT** – VIA CIALDINI 8/10 - LATINA (0773-489551) • **COMPUTER SHOP** – VIA KENNEDY 100 - MONTEROTONDO (RM) (06-9068540) • **ARICÒ GIOVANNI** – VIA MAGNA GRECIA - ROMA (06-776829) • **CAMPA ADOLFO** – VIA PRENESTINA 486 - ROMA (06-21802967) • **CASA MIA GAIA** – LARGO BOCCEA 12 - ROMA (06-6621548) • **COMPUSHOP** – VIA NOMENTANA 265 - ROMA (06-4402243) • **COMPUTEL** – VIA E. ROLLI 33 - ROMA (06-5816673) • **D & D** – VIA LUNGO TEVERE DEI MELLINI 38 - ROMA (06-3220972) • **DISCOTECA FRATTINA** – VIA FRATTINA 50/51 ROMA (06-6791493) • **ELETTRONICA M. F.** – VIALE NOBILIORE 16 - ROMA - (06-7100502) • **GEMAR** – VIA DI PORTA CAVALLEGGERI 65/67 - ROMA (06-634300) • **GIORNI GIOCATTOLI** – VIA MARCANTONIO COLONNA 34 - ROMA (06-3216929) • **M. ELECTRONIC** – C/O COMMERCIALE I GRANAI - ROMA (06-51955751) • **METRO IMPORT** – VIA DONATELLO 37/B - ROMA (06-3227600) • **ODIS** – P.ZZA P.TE LUNGO 3 - S. MARIA AUSILIATRICE 23 - ROMA (06-7016436) • **PERGIOCO** – VIA DEGLI SCIPIONI 109/111 - ROMA (06-3720129) • **R.C.E.** – PIAZZA DEI GERANI 40 - ROMA (06-282949) • **VIDEO TAPE CENTER** – VIA TRIPOLITANA 191 - ROMA (06-86208176) • **COMPUTER SHOP C/O MERCATONE ZETA** – VIA DELLE SCIENZE - S. RUFINA CITTÀ DUCALE (RI) (0746-607040) • **MASTROGIROLAMO** – V.LE OBERDAN 84 - VELLETRI (RM) (06-9628561) • **BUFFETTI COMPUTER SHOP** – P.ZZA DEI CADUTI 12 - VITERBO (0761-345338) **LIGURIA** • **ABM COMPUTERS** – P.ZZA DE FERRARI 2 - GENOVA (010-294636) • **PLAY TIME** – VIA GRAMSCI 3/5/7R - VIA SESTRI 50/R - VIA DELLE CASACCIE 14/16/18 - GENOVA (010-5704142) • **CELESIA** – VIA GARIBALDI 144 - LOANO (SV) (019-668241) • **PAGLIALUNGA** – VICO LICETI 6 - RAPALLO (GE) (0185-273289) • **ATHENA INFORMATICA** – VIA CARISSIMO E CROTTI 16/R - SAVONA (019-808557) • **CENTRO HI-FI VIDEO** – VIA DELLA REPUBBLICA 38 - SANREMO (IM) (0184-506500) • **MASSA AGOSTINO** – VIA CAMOZZINI 17/18R - VOLTRI (GE) (010-630781) **LOMBARDIA** • **PENATI** – VIA TICINO 1 - ABBIATEGRASSO (MI) (02-94966974) • **TINTORI ENRICO** – VIA BROSETA 1 - BERGAMO (035-248623) • **MASTER INFORMATICA** – VIA CORSICA 205 - BRESCIA (030-3773704) • **VIGASIO** – CORSO ZANARDELLI 3/7 - BRESCIA (030-295858) • **MASTER PIX** – VIA S. MICHELE 3 - BUSTO ARSIZIO (VA) (0331-620430) • **COMPUTERLAND** – VIA TRIESTE 6 - CASSANO MAGNAGO (VA) (0331-204074) • **IL COMPUTER** – VIA INDIPENDENZA 90 - COMO (031-240959) • **PENATI** – VIA SIMONE 49/D - CORBETTA (MI) (02-9779401) • **PRISMA** – VIA BUOSO DA DOVARA 8 - CREMONA (0372-436900) • **B & B COMPUTER** – VIA CADOLINI 6 - GALLARATE (VA) (0331-771164) • **INFOCAM** – VIA PROVINCIALE 38 - GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) (0364-89379) • **FUMAGALLI** – VIA CAIROLI 48 - LECCO (CO) (0341-363341) • **COMPUTER** – GALLERIA FERRI 7 - MANTOVA (0376-325616) • **MEGABYTE 4** – VIA P.F. CALVI 95 - MANTOVA (0376-220729) • **B.C.S.** – VIA MONTEGANI 11 - MILANO (02-8464960) • **BRAHA ALBERTO** – VIA P. CAPPONI 5 - MILANO (02-437468) • **JOYSTICK FUN** – VIA LORENTEGGIO 38 - MILANO (02-48952821) • **LU.MEN** – VIA S. MONICA 3 - MILANO (02-66100878) • **MESSAGGERIE MUSICALI** – CORSO V. EMANUELE 22 - MILANO (02-781251) • **NEWEL** – VIA MAC MAHON 75 - MILANO (02-39260744) • **NIKI SHOW-ROOM** – VIA TAVAZZANO 14 - MILANO (02-33001568) • **PERGIOCO** – VIA S. PROSPERO 1 - MILANO (02-86463414) • **SUPERGAMES** – VIA VITRUVIO 37 - MILANO (02-29520180) • **TC SISTEMA** – L.GO CORSIA DEI SERVI 11 - MILANO (02-760841) • **BIT 84** – VIA ITALIA 4 - MONZA (MI) (039-320813) • **IL CURSORE** – PIAZZA M. DELLA LIBERTÀ 7 - NOVATE (MI) (02-3548765) • **S.W. COMPUTER** – VIA C. BATTISTI 24 - PAVIA (0382-308262) • **NEXT COMPUTERS** – VIA BUGATTI 13 - RHO (MI) (02-26827119) • **FLOPPY** – VIA MORAZZONE 21 - VARESE (0332-230006) **MARCHE** • **PERSONAL COMPUTER** – VIA PONCHIELLI 2 - PESARO (0721-454403) **PIEMONTE** • **PUNTO BIT** – CORSO LANGHE 26/C - ALBA (CN) (0173-441624) • **ASTI GAMES** – CORSO V. ALFIERI 26 - ASTI (0141-436853) • **HOBBYLAND** – VIA BERTODANO 1 - BIELLA (VC) (015-32961) • **COMPUTER** – VIA KENNEDY 22 - BORGOMANERO (NO) (0322-846498) • **BIT INFORMATICA** – VIA V. EMANUELE 154 - CIRIÈ (TO) (011-9205455) • **ROSSI COMPUTERS** – CORSO NIZZA 42 - CUNEO (0171-603143) • **K & G** – VIA RANZONI 2 - NOVARA (0321-410390) • **COMPUTER WORK** – VIA RIVOLI 38/A ORBASSANO (TO) (011-9031567) • **ALEX COMPUTER** – CORSO FRANCIA 333/A - TORINO • **ALEX 2** – VIA TRIPOLI 179/B - TORINO (011-4033529) • **COMPUTER HOME** – VIA S. DONATO 46 - TORINO (011-482302) • **COMPUTING NEWS** – VIA MARCO POLO 40/E - TORINO (011-501512) • **MARCHISIO** – VIA POLLENZO 6 - TORINO (011-3852986) • **MOSCARITOLO BRUNO** – VIA VENARIA 77 - TORINO (011-2264065) • **PLAY GAME SHOP** – VIA C. ALBERTO 39/A - TORINO (011-8127567) • **QUEEN COMPUTER** – VIA CASTELGONBERTO 153 - TORINO (011-3090202) • **SOFTEL** – VIA NIZZA 45/F - TORINO (011-6690962) • **TV MIRAFIORI** – CORSO U. SOVIETICA 381/C - TORINO (011-616190) • **ELETTRONICA** – VIA SCALISE 5 - VERCELLI (0161-54793) **PUGLIA** • **WILLIAMS COMPUTER** – V.LE U. D'ITALIA 79 - BARI - (080-363579) • **DI MATTEO ELETTRONICA** – VIA C. PISACANE 11/15 - BARLETTA (BA) (0883-512312) **REPUBBLICA SAN MARINO** • **ELETTRONICS** – VIA V FEBBRAIO - SERRAVALLE (0549-900818) **SICILIA** • **AZETA** – VIA CANFORA 140 - CATANIA (095-501797) • **RANDAZZO** – L.GO DEI VESPRI 21 - CATANIA (095-7150003) • **RANDAZZO** – VIA GHIBELLINA 32 - MESSINA (090-672189) • **HOME COMPUTER** – V.LE DELLE ALPI 50/E - PALERMO (091-512745) • **RANDAZZO** – VIA M. STABILE 160 - PALERMO (091-6015250) – VIA G.B. LULLI 20/40 - PALERMO (091-6015111) **TOSCANA** • **WAR GAMES** – VIA R. SANZIO 128 - EMPOLI (FI) (0571-711512) • **ELETTRONICA CENTOSTELLE** – VIA CENTOSTELLE 5 - FIRENZE (055-610251) • **NEW COMPUTER SERVICE** – VIA DEGLI ALFANI 2 - FIRENZE (055-2478341) • **PUNTO SOFT** – VIA TORCICODA 1/R - FIRENZE (055-700022) • **TELEINFORMATICA TOSCANA** – VIA BRONZINO 36 - FIRENZE (055-714884) • **IL COMPUTER** – V.LE COLOMBO 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU) (0584-65200) • **FUTURA 2** – VIA L. CAMBINI 17/19 - LIVORNO (0586-888764) • **CIPOLLA ANTONIO** – VIA V. VENETO 26 - LUCCA (0583-582227) • **HIGH-TECH** – VIA MAZZINI 81 - PIETRASANTA (LU) (0584-71301) • **IDEA SOFT** – VIA VESPUCCI 98 - PISA (050-45178) • **GENIUS COMPUTER** – VIA M. COPPINO 113 - VIAREGGIO (LU) (0584-388903) **TRENTINO ALTO ADIGE** • **ERICH KONTSHIEDER** – LAUBEN 313 - MERANO (BZ) (0473-37392) **UMBRIA** • **ETA BETA** – P.ZZA S. DOMENICO - FOLIGNO (PG) (0742-354063) • **MIGLIORATI** – VIA S. ERCOLANO 3/10 - PERUGIA (075-65309) • **CIEM MINUTI** – VIA PIEVAIOLA 166 - S. SISTO (PG) (075-394348) • **BUCCI FRANCO** – CORSO TACITO 76 - TERNI (0744-403106) • **RAMOZZI ROSSANA** – P.TA S.ANGELO 23 - TERNI (0744-409848) **VENETO** • **SARTORELLO** – VIA D. D'AOSTA 4 - CEGGIA (VE) (0421-329821) • **COMPUTER SERVICE** – B.GO TREVISO 150 - CITTADELLA (PD) (049-9400492) • **SME** – VIA ORSATO 5 - MARGHERA (VE) (041-5380227) • **GUERRA EGIDIO** – VIA BISSUOLA 20/A - MESTRE (VE) (041-940206) • **SME** – VIA TORINO 101 - MESTRE (VE) (041-5310033) • **COMPUTER SHOP** – C/O CENTRO GIOTTO VIA VENEZIA 6 - PADOVA (049-681564) • **SME** – VIA CONEGLIANO 59 - SUSEGANA (TV) (0438-61613)

LEADER
DISTRIBUZIONE

CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

AMIGA · PC
Luglio-Agosto
NUMERO 55

ALL'INTERNO

LANDS OF LORE
L'ULTIMO BEHOLDER
DELLA WESTWOOD!

DAY OF THE TENTACLE
LA RECENSIONE!
(E TUTTE LE NUOVE
MERAVIGLIE LUCAS)

GLOBAL GLADIATORS
L'AMIGA MEGLIO
DEL MEGADRIVE!

F1 CHALLENGE
TUTTO ITALIANO
IL NUOVO SUCCESSO TARGATO
TEAM 17

SPECIALE
CES DI CHICAGO!

XENIA

Numero 55 - Lug - Ago 1993 - Lire 5.000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BUONE VACANZE

Anche quest'anno ce l'abbiamo fatta: siamo passati indenni attraverso mille impegni scolastici o lavorativi e siamo giunti alle fatidiche vacanze estive. Anche noi della redazione ci prendiamo una bella pausa, infatti dovrete farvi durare questo numero per ben due mesi in attesa dell'uscita di Settembre. Vi sarà facile ingannare il tempo, comunque, grazie al nostro demo di questo mese: si tratta in fatti di Goal, l'ultima fatica di Dino Dini e ideale terzo capitolo della fortunata serie calcistica iniziata con Kick Off. Che vi potrei dire d'altro? Sappiate che non smetteremo davvero di lavorare, ma che continueremo ad affinarci in attesa del "grande rientro". Arrivederci!

Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Roberto Ferri
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Caporedattore: Marco Auletta
Assistente alla Redazione:
Stefano Petrullo
Redattori: Mirko Marangon,
Alex Rossetto, Christian Antonini,
Andrea fattori, Stefano Petrullo,
Raffaele Sogni, Andrea Della Calce
Segretaria di Redazione:
Roberta Zampieri
Grafica e impaginazione elettronica:
Carlo e Alessandra Gandolfi
Redazione: Xenia Edizioni
Casella Postale 853 - 20101 Milano
Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.)
Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: LitoMilano, Brugherio (MI)
Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (MI)
Concessionaria di Pubblicità:
Spaziotre - Piazzale Archinto, 9
20159 Milano Tel. (02) 690.01.255
Fax (02) 690.01.277
Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale
Famagosta, 75 - 20124 Milano -
Pubblicazione Mensile - In corso di
registrazione presso il tribunale di Milano
- Pubblicità inferiore al 70%
Arretrati: il prezzo di copertina
più Lit. 5.000 per spese postali

SUMMARIO

THE GAMES machine

ACTION AMIGA

DEMO

GOAL 6

PREVIEW

SYNDICATE 9

TEST

AV8B HARRIER ASSAULT 16

D-DAY 30

DUNE II 12

FLASHBACK 20

MICK & MACK

GLOBAL GLADIATORS 22

STRIP POKER LIVE 24

THE ANCIENT ART

OF WAR IN THE SKIES 18

THE LOST VIKINGS 26

YO! JOE 28

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN GAMES

GOA

Lalla laralalalla laralalla laralala... due sportivi, due ragazzi per il calcio sono pazzi, son portiere e attaccante, per il calcio due speranze...

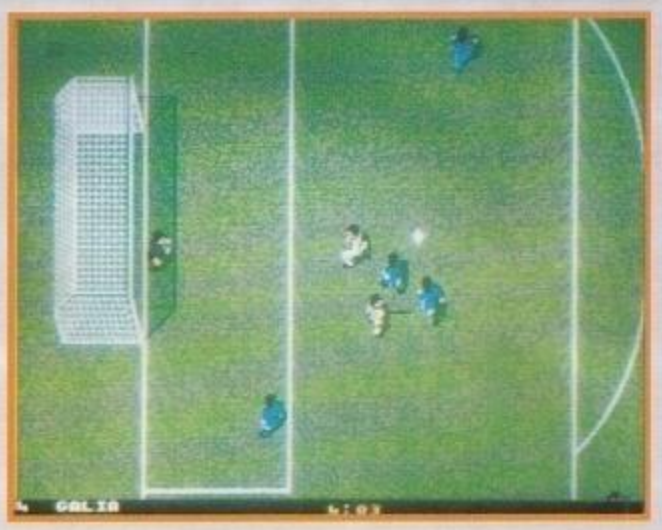
Gente di ogni razza e genere... (pausa di meditazione) questo mese Action Amiga vi offre in anteprima l'ultima fatica di quel genio di Dino Dini; ebbene sì, GOAL! (o per i nostalgici Kick Off 3) è finalmente giunto alla fine della sua programmazione e chi se non Action Amiga poteva proporvi un demo quasi completo (a parte qualche quisquilia) del gioco sportivo più atteso degli ultimi anni?
Ma andiamo per ordine, ho a disposizione due pagine e quindi potrò parlarvi di questo grandioso sport (il calcio) e del demo (il gioco sul gioco del calcio) molto (ma molto) approfondita mente nel corso della recensione.
Allora, GOAL! è indubbiamente un gioco di calcio (il titolo in effetti lascia molto spazio all'immaginazione), questo sport si gioca in un campo tutto pieno d'erba, delimitato da alcune righe bianche che ne fanno un bel rettangolone (grande quanto un campo di calcio), è diviso in due parti: da una parte ci giocate voi, mentre dall'altra no. Il vostro scopo sarà quindi quello di portare (coi piedi e senza mai toccarla con le mani) una sfera circolare nella metà campo avversaria e successivamente tirare una megasabongia per far entrare il succitato pallone in una porta fatta di tre pali (di solito bianchi) e delimitata all'estremità da una rete composta di tanti quadrettoni.
La cosa difficile starà però nel fatto che l'area in cui giocate è tutta piena di giocatori (pensate, ce ne sono ben ventuno più il vostro); la metà di questi vi aiuterà nel vostro compito (cioè arrivare davanti alla porta e successivamente tirare), mentre l'altra metà cercherà in tutti i modi di rubarvi la palla, per buttarla in mezzo ai vostri tre pali.
Ma non è tutto, quando arriverete davanti alla porta degli avversari, troverete ad aspettarvi addirittura un altro giocatore che potrà prendere la palla con le mani (incredibile, nevvero?) e che non avrà problemi di tuffarsi per recuperarla, questo giocatore, però non potrà uscire da un altro rettangolone, chiamato area, se supererà tale appezzamento non potrà più usufruire delle sue manone per toccare la palla, ma soltanto i suoi bananosi piedini.

Il vostro compito sarà quello di portare la palla nella porta avversaria, ma non sarà così facile, infatti la partita durerà novanta minuti e sarà divisa in due tempi di quarantacinque; alla fine dei novanta minuti vincerà chi avrà totalizzato il maggior numero di reti; se per caso durante la partita non sarà stato segnato alcun goal, oppure avrete segnato lo stesso numero di reti dei vostri avversari, si giocheranno i così detti tempi supplementari (lo so che si dice così perché c'è scritto sul manuale delle giovani marmotte), che consisteranno nel giocare un'altra mezz'ora; se ancora per caso anche in questa partita nessuna delle due squadre passerà in vantaggio, si andrà ai rigori (sul manuale c'era scritto anche questo), che decreteranno la vittoria alla squadra che (pensate un po') segnerà il maggior numero di reti.
Ci sarebbero tante altre cose da dirvi, come ad esempio che funzione ha l'arbitro (vi assicuro, una figura molto affascinante ed emblematica), oppure che ci si può anche passare la palla, e in che modo, e via dicendo; ma mi rendo conto di stare eccessivamente sfoggiando la mia cultura (dovete infatti sapere che ho fatto numerosi provini in numerosissime squadre, la Besnatese prima fra tutte!), quindi passerò alla descrizione del gioco che avete trovato in Action Amiga

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

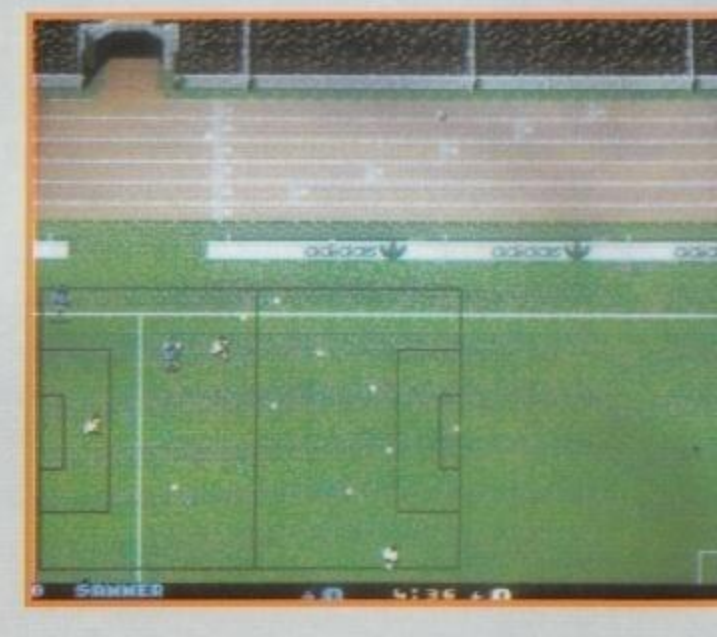
http://www.oldgamesitalia.net/

AL!



(scusatemi per aver interrotto una così affascinante descrizione, ma Marco stava già cominciando a prendermi a sediate nella schiena).
Il gioco che andrete a caricare fra pochi istanti è indubbiamente da considerarsi l'evoluzione di una saga di giochi calcistici che ha fatto storia (Kick Off 1 e 2, entrambi programmati da Dino Dini); i giocatori che utilizzerete saranno visualizzati, come nelle due precedenti versioni, dall'alto; in questo terzo episodio, ci sarà la possibilità di cambiare lo scorrimento del campo, da verticale a orizzontale, in più è stato introdotto un complesso sistema di zummate, che vi permetteranno di cogliere a pieno la stupenda definizione dei personaggi; ed è proprio qui che sta la vera differenza da Kick Off 2, infatti la visuale si ingrandirà solo in determinati punti della partita, come ad esempio per battere un calcio d'angolo, o una rimessa laterale, o ancora per il rinvio del portiere; dopo che i giocatori avranno compiuto queste azioni, la schermata si interromperà per una frazione di secondo e riapparirà con un' inquadratura che permetterà una maggiore visualizzazione dell'area di gioco.

Comunque, le innovazioni apportate a Goal! non si limitano al cambiamento dell'inquadratura di gioco, ma innanzitutto si è cercato di aumentare l'aspetto simulativo dell'intera realizzazione, particolareggiando maggiormente la parte manageriale, ad esempio la possibilità di visionare gli attributi dei giocatori, oppure la disposizione tattica degli stessi, per non parlare della possibilità di cambiare il colore delle maglie dei giocatori o di inserire a piacere i nomi desiderati ai giocatori (tutte queste opzioni sono salvabili su disco); per non parlare della maniacale cura dei particolari sul campo, ad esempio quando sarete in possesso della palla, l'avversario non potrà soffiarvela da dietro, e tantomeno potrete farlo voi, dovrete pertanto fare un po' di pratica per riuscire a passargli davanti e soffiargliela come se lo doveste sfidare a singolar tenzone, altri particolari che fanno di Goal! una vera e propria simulazione sono l'impossibilità di fare un retropassaggio al portiere, la velocità del vostro giocatore che aumenterà in maniera graduale quando sarete in possesso della palla, e altre finezze che non sto ad indicarvi perché sono convinto che il bello di questi giochi, oltre naturalmente al divertimento che procurano, sia proprio quello di scoprire che cosa è stato inserito per aumentare l'aspetto simulativo.
In Goal! ci sono naturalmente tutte le caratteristiche che contraddistinguono un buon gioco di calcio, mi sembra superfluo dire (ma lo dico lo stesso) che si potrà entrare con virulenza sull'avversario che possiederà la palla, e mi sembra altrettanto superfluo dire (ma anche questo lo dico lo stesso) che la palla farà di tutto all'infuori che rimanervi attaccata al piede, infatti l'intera saga di Kick Off è caratterizzata dall'impossibilità di fare con la palla al piede dribbling, dietrofont, testacoda, ribaltamenti, smaciullamenti, ecc; certo, questo metodo richiede una certa pratica, ma a lungo andare e con tanta esperienza ci si può anche affezionare.
Per concludere questo demo mai è stato così utile, infatti quale migliore occasione per decidere se scegliere un gioco così importante senza buttare via dei soldi? Ad ogni modo io mi sento di consigliarlo vivamente a coloro che vogliono il massimo da una simulazione di calcio (ricordatevi che c'è anche l'altra faccia della medaglia), oppure a chi possiede già una notevole esperienza con Kick Off 2.



Raffaele Sogni

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

21
ANNO 3
NUMERO 21
LUG./AGO. 1993
LIRE 5000

Console Mania

XENIA EDIZIONI

132 PAGINE DI MANIA

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER NINTENDO

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

EX-RANZA
ARRIVANO I MECH SU MEGA DRIVE

ANDRE AGASSI
GIOCA CON MEGA DRIVE E MASTER SYSTEM

FINAL FIGHT 2
RITORNA HAGGAR SU SNES

PRENDIAMO A CALCI MD E SNINTENDO CON
SUPER KICK OFF

LE PRIME NEWS
DAL CES DI CHICAGO

WORLD HEROES 2

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

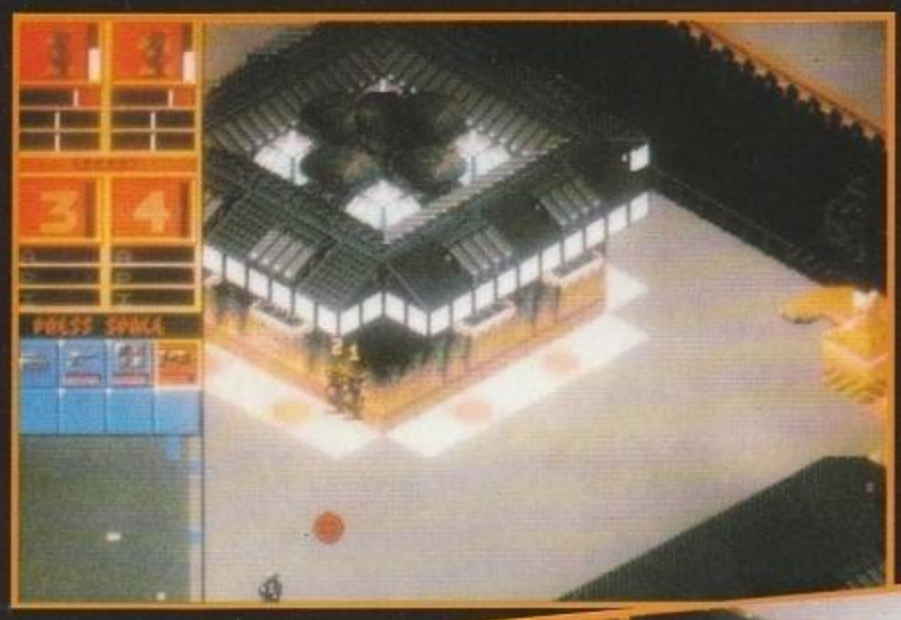
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

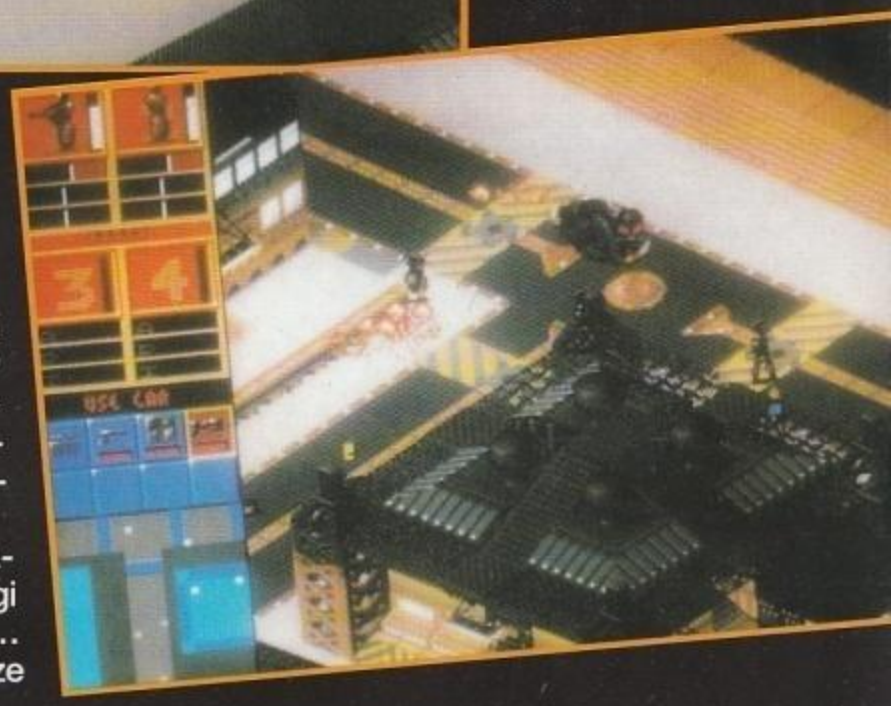
http://www.oldgamesitalia.net/

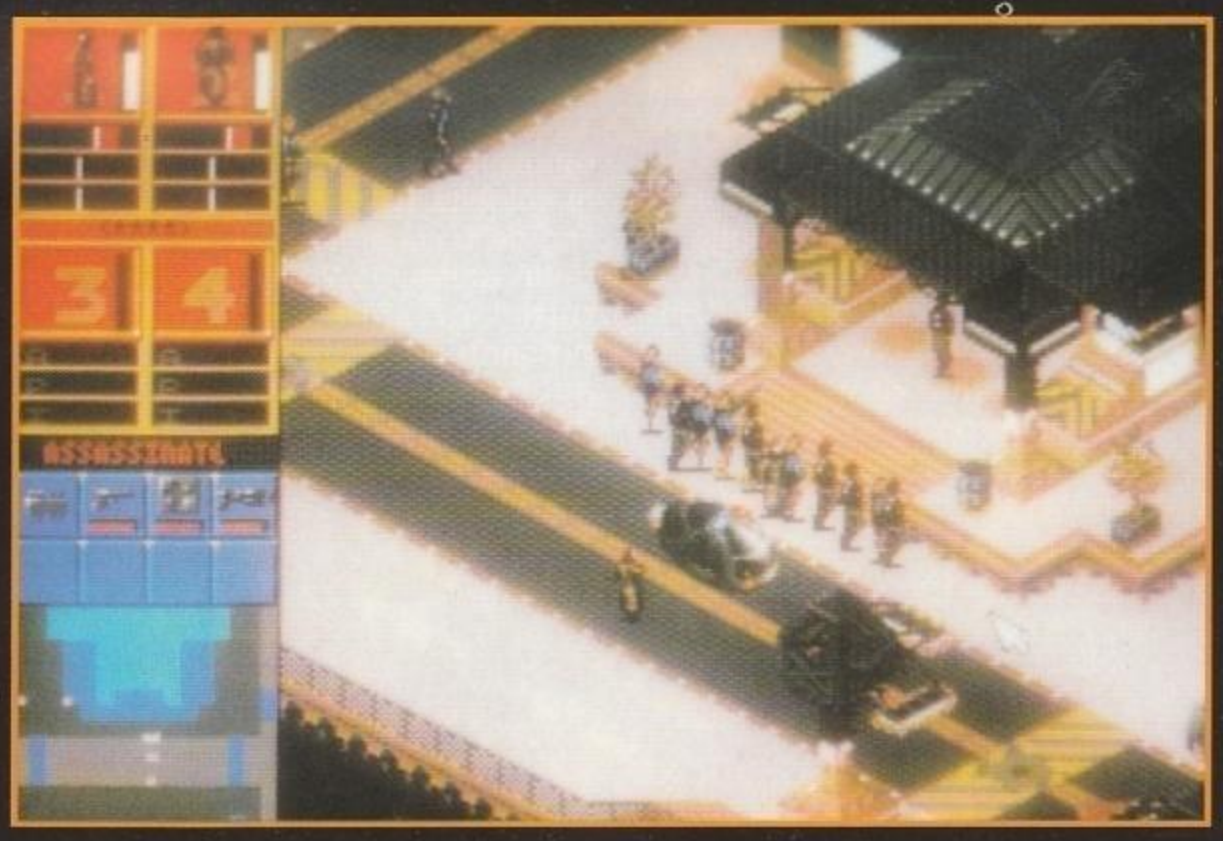
BULLFROG

Sono ormai lontani i tempi in cui i programmi venivano prima prodotti per Amiga e in seguito convertiti per PC...
E proprio vero che i tempi cambiano, ma non è detto che sia un male.
Questo è il caso di Synicate, ma per saperne di più dovrete obbligatoriamente continuare la lettura...

Come per la versione per PC recensita nello scorso TGM, abbiamo ricevuto solo in chiusura di numero una demo di questo magnifico gioco in versione Amiga e per non deludere tutti i numerosi fans dei mitici bullfrog, abbiamo obbligato addirittura il SysOp del nostro BBS a restare in redazione fino alle 2 di notte per scrivere queste righe (voglio andare a casa a dormire NdUl).
Il futuro descritto in Syndicate non è molto roseo in quanto alcune grandi multinazionali grazie alla loro enorme potenza economica, hanno iniziato a inglobare le piccole industrie in molte zone del territorio riuscendo in pratica a introdursi al governo.
Con il passare del tempo si crearono tre mega-corporazioni: una americana, una europea e una medio orientale.
Queste mega-corporazioni ben presto riuscirono a sostituirsi al potere gonvernativo presente fino ad allora instaurando un regime politico dittatoriale da far rabbrividire anche Saddam Hussein.
Dopo poco tempo la corporazione Europea sviluppò un CHIP che posto sul collo di un individuo, riusciva modificare la visione del mondo esterno proiettando il povero malcapitato, in una sorta di mondo "virtuale".
Come è facile intuire, la vendita di questi CHIP crebbe in brevissimo tempo creando non pochi problemi (come se già non bastassero quelli soliti).
Pensate però a come sarebbe bello acquistare oggi un chippino del genere... potremmo vivere esperienze incredibili senza neanche muoverci da casa ed esaudire anche i nostri desideri più reconditi.
Come avvenne per i dischetti a suo tempo, iniziarono a circolare dei CHIP pirata, distribuiti da sindacati criminali





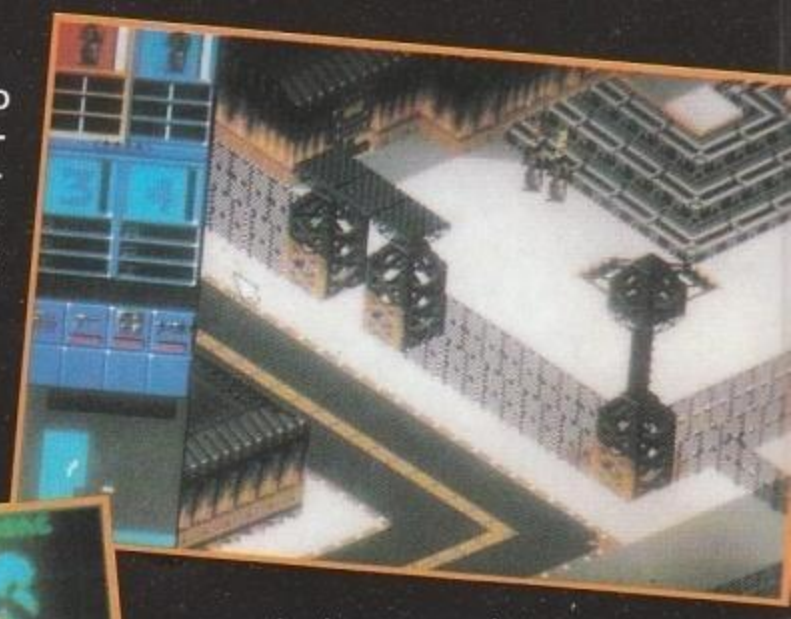


SYNDICATE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



che riuscirono in questo modo a incassare un sacco di soldi in nero (mo' vi becco io NdiPietro) e acquistarono di conseguenza, un potere sempre maggiore.
Chi siete voi?
Il vostro compito è quello di impersonare il direttore operativo di un piccolo sindacato appartenente alla corporazione europea, il cui scopo sarà quello di dominare l'intero mondo. (Alee, un altro esaltato).
Ma come per tutti i bravi esaltati della storia, la vostra posizione vi impedisce di prendere parte alle azioni in prima persona.
Seduti in una comoda poltrona della vostra astronave privata, tramite un visore che vi terrà informati sui movimenti e sullo status della vostra "truppa", avrete quindi il compito di guidare i cyborg per le strade di varie città sparse in tutto il mondo. Il CHIP installato su ogni cyborg vi darà anche la possibilità di controllarne l'adrenalina, la percezione e l'intelligenza.
Purtoppo nel nostro demo non era compresa la presentazione che abbiamo potuto ammirare sulla versione per PC e quindi non possiamo fare altro che aspettare come voi l'uscita della versione definitiva.
La grafica è ben definita anche se è stata utilizzata in bassa risoluzione e i colori sono stati ben sfruttati. Dalla nostra prova effettuata su un Amiga 1200 è risultato molto interessante la velocità di scrolling dello schermo e delle animazioni di tutti i personaggi presenti nelle città, anche se si hanno dei rallentamenti quando le cose si fanno più complesse durante le sparatorie.
Durante i vostri "giretti" comunque non sarete soli, sul vostro cammino infatti incontrerete di tutto, gente comune che va al lavoro, automobili e taxi del futuro e ogni sorta di mezzi di locomozione disponibili in quell'era.
E qui incomincia il bello in quanto dovrete mettervi a combattere contro i clan avversari senza curarvi delle inevitabili perdite umane tra la popolazione.

All'inizio avrete un budget limitato che dovrà servirvi per selezionare la missione e armare i vostri quattro cyborg con qualche pistola, dei kit medici, fucili a pompa, un induttore di volontà (che vi permetterà di persuadere degli sconosciuti a seguirvi nelle vostre imprese) e poco altro.
Pensate che bello, il vostro scopo principale è quello di mettere in difficoltà le corporazioni avversarie distruggendo e creando il panico nelle città. Aspettiamo quindi con impazienza la versione definitiva di questo capolavoro che dovrebbe essere rilasciata tra un mesetto (si spera NdR).

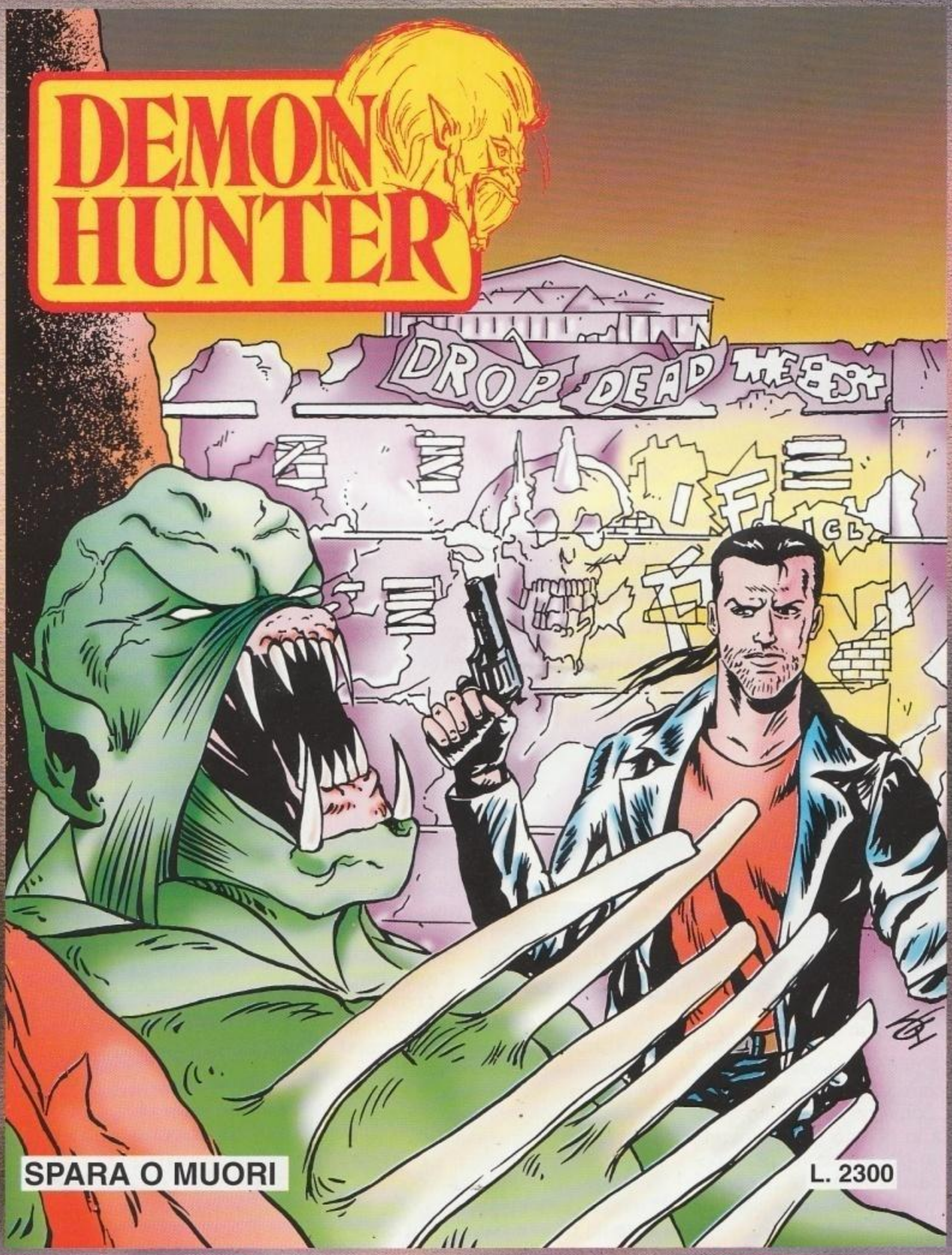
Massimiliano "Tuono" Coltorti

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È IN EDICOLA LA SECONDA FANTASTICA AVVENTURA DI



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WESTWOOD/VIRGIN

DUN

THE BATTLE

Arrakis, il pianeta conosciuto sotto il nome di Dune è il posto più arido e inospitale dell'intero universo, ma su questo globo di sabbia e roccie vi è una cosa che lo rende unico, la Spezia.

Dune 2 è probabilmente uno dei titoli più attesi in assoluto per Amiga, vuoi perché la versione PC ha riscosso successi ovunque, vuoi perché di giochi di questo genere non è che appaiono a bizzeffe sulla nostra beneamata macchina (Amiga rules! Scusate mi sono lasciato andare giusto un attimo...).
Adesso che finalmente la beneamata Virgin e sopratutto i Westwood Studios hanno deciso di trasportare questo fantastico prodotto su Amiga probabilmente molte persone in tutta Italia, ma che dico in tutto Europa, ma che dico in tutto il mondo, ma che... (ok, non esageriamo) perderanno ore e ore di sonno nel tentativo di portare uno dei tre casati di Dune alla vittoria finale (tifenterò patrone ti monto!).
Ma adesso smettiamola di elogiare (ma perché parlo al plurale?) Dune 2 e incominciamo a parlare seriamente del gioco; come ho accennato qualche riga fa in questo gioco dovrete guidare uno dei tre casati alla conquista globale di Arrakis e al conseguente dominio sulla preziosissima Spezia.

L'Imperatore Frederick IV ha infatti deciso di concedere tutto il pianeta al casato che riuscirà a produrre più Spezia, questo vorrà dire che le Case degli Atreides, degli Ordos e degli Harkonnen dovranno scontrarsi per allargare i loro confini.
I tre casati hanno un loro codice di vita che li contraddistingue nettamente uno dall'altro; gli Atreides sono originari del pianeta Caladan (molto simile alla Terra) e come risaputo hanno un sistema di vita basato sul duro lavoro, cosa particolarmente elementare se consideriamo che sono anche molto intelligenti e scaltri.
A livello militare sono tecnicamente avanzati e sono guidati da un Mentat (una specie di consigliere di guerra se non ho capito male) più che brillante, Cyril; fortunatamente gli Atreides hanno de-

http://www.oldgamesitalia.net/

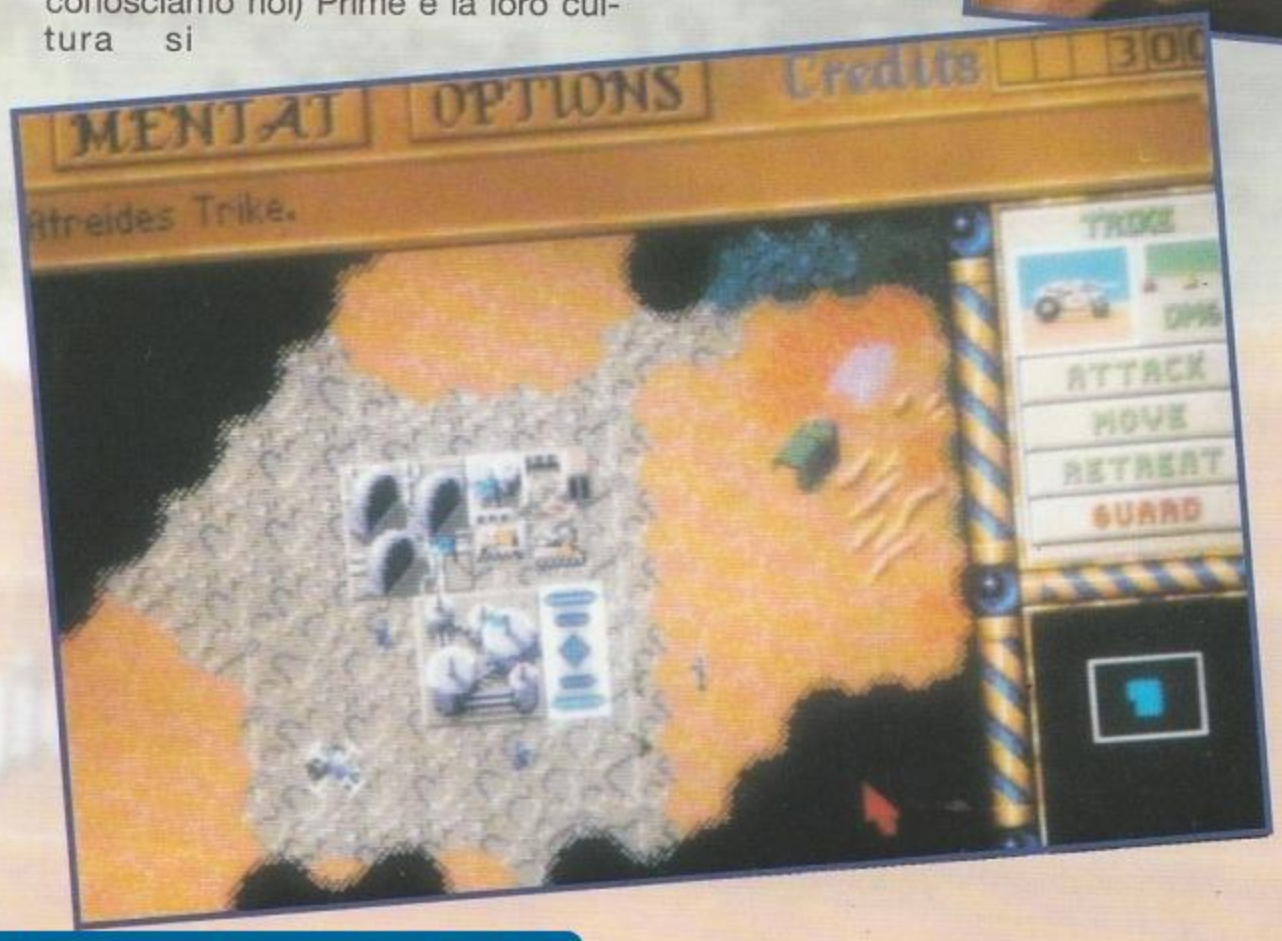
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NE·2

FOR ARRAKIS

ciso di abbandonare la tradizione che li vedeva come un popolo diplomatico e poco disposto a combattere, cosa che indubbiamente su Dune è completamente fuori luogo.
Gli Ordos vengono da un pianeta freddo e impossibile da coltivare e questo li costringe ad acquistare prodotti da altre civiltà sparse nell'universo; Gli Ordos sono il casato più particolare di tutti, la loro forza infatti è principalmente puntata su atti di terrorismo e sabotaggi, cosa che li rende parecchio temibili.
Se proprio volete essere cattivi oltre ogni limite (come me del resto) potrete scegliere di usare i terribili Harkonnen conosciuti e sopratutto temuti in tutto l'universo come il popolo più spietato in assoluto.
Sono nativi dell'oscuro pianeta Giedi (niente a che vedere con i Jedi che conosciamo noi) Prime e la loro cultura si basa sulla pura violenza, se ad esempio un superiore viene ucciso da un subordinato questo assume automaticamente la posizione della persona che ha fatto fuori e viene rispettato ancor di più!
Come potete immaginare l'organizzazione militare è in uno continuo stato di mutamento, quindi è impossibile decretare chi comanda in un determinato periodo.
Il Mentat che li guida è un vero Harkonnen, pensate che ha ucciso il precedente Mentat che era stato il suo insegnante e la sua guida, più cattivo di così si muore (in tutti i sensi!).
Come è logico gli scontri per la conquista di Dune non vengono certo fatti su di un ring, ma piuttosto in pieno deserto (dove difficilmente ti puoi nascondere) e ogni combattimento è all'ultimo sangue.
Naturalmente per scontrarsi si usano armi di vario genere che adesso vi andrò ad

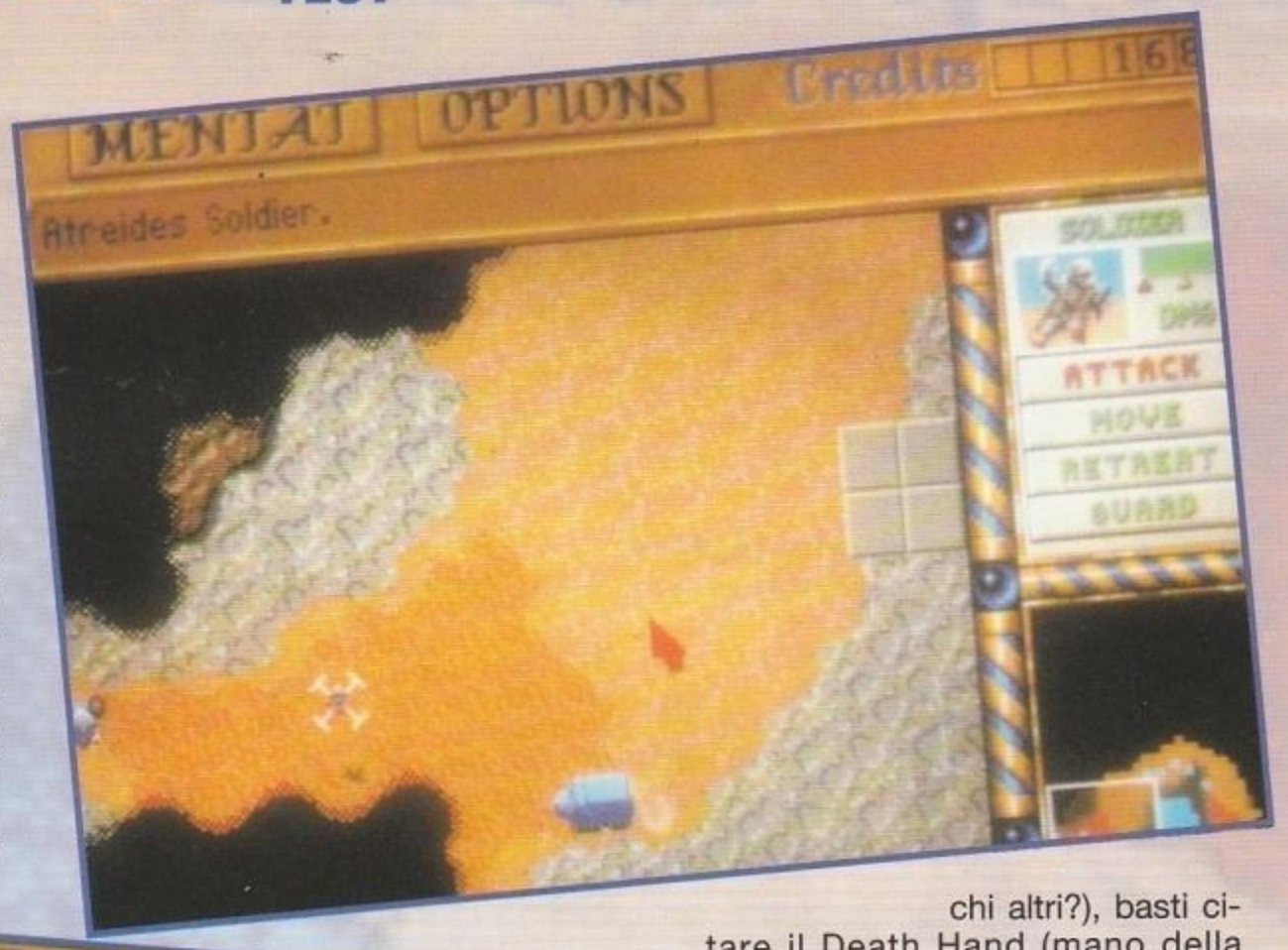


illustrare: tanto per cominciare vi sono gli Harvester che non combattono, ma hanno la fondamentale importanza di estrarre la Spezia, la cosa più importante del gioco (leggi=niente Spezia, niente soldi).
Chi si fa male è la fanteria, piccoli gruppi di soldati armati di mitragliatori d'assalto, generalmente lenti e poco corazzati; un po' più forti sono le truppe, munite di cannone rotante e lanciarazzi da spalla.
Oltre agli "appiedati" vi sono i mezzi corazzati, incominciamo perciò a parlare del Trike, un veicolo a tre ruote che lo si può tranquillamente paragonare ad un'Ape Car con due cannoni da 20mm (ad averli sull'Ape Car...).
Uguale in tutto e pertutto (tranne

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

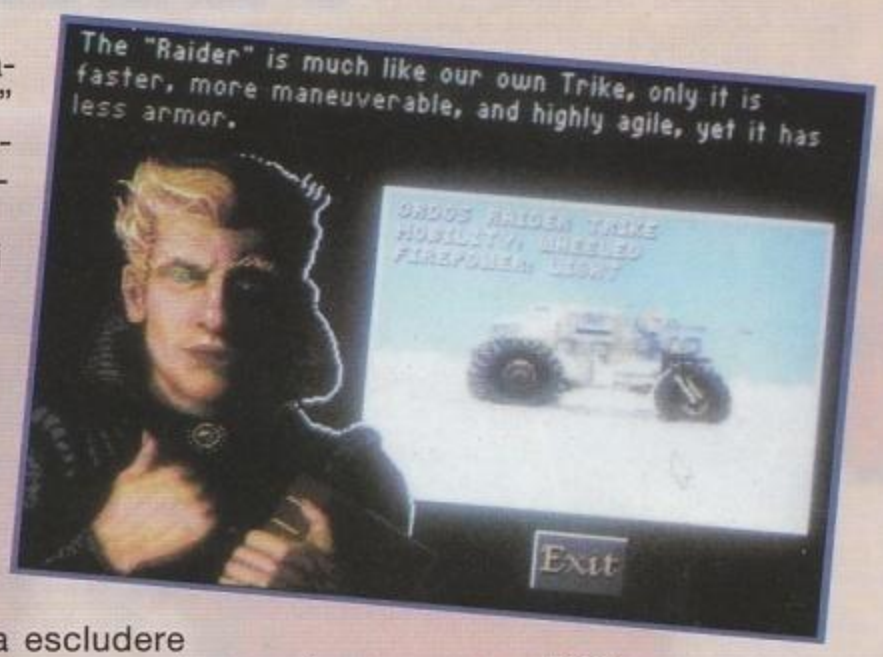
http://www.oldgamesitalia.net/

nelle ruote, quattro) al Trike, il Quad si differenzia per la maggiore potenza dei cannoni che in questo caso sono da 30mm e sparano proiettili incendiari.
Ben più grossi sono il Combat Tank e il Missile Tank, il primo è un cingolato munito di una buona corazza e cannone da 155mm, il secondo ha invece montato un lanciamissili che vi assicuro, fa abbastanza male.
Simile al Combat Tank è il Siege Tank che ha dalla sua una armatura megapesante e due cannoni da 155mm (cosi si prova a guardarli dalla vostra parte?).
Esiste anche un mezzo volante definito Ornithopter in grado di sorvolare un'area di battaglia a oltre 300Km/h e di sparare tramite razzi.
Esistono poi dei mezzi che sono conosciuti e usati solo da un casato, ad esempio gli Atreides dispongono del Sonic Tank un'arma molto potente che sgretola la struttura molecolare degli oggetti.
Gli Ordos dispongono invece dei Deviator che in pratica sono dei lanciamissili in grado, tramite un misterioso gas, di trasformare temporaneamente le truppe nemiche in alleate (un po' come accadeva con le fonti battesimali di Populous II).
Sempre gli Ordos hanno un veicolo simile al Trike con la differenza che viaggia ad una velocità eccezionale e dispone di un'ottima manovrabilità; ma il pezzo forte degli Ordos sono i sabotatori, uomini addestrati ad arte per distruggere senza troppi problemi veicoli e costruzioni.
Ma indubbiamente le armi più micidiali le posseggono gli Harkonnen (e chi altri?), basti citare il Death Hand (mano della morte!) un missile balistico dalla potenza e dalla gittata innominabile.
Harkonnen è anche il simpatico Devastator, che come si deduce facilmente dal nome è un cingolato ipercorazzato alimentato da un generatore nucleare; le sue armi sono due cannoni al plasma (yeaaaaah!) da 190mm, con il quale potrete tirar giù quel rompiballe che vi stressa con Ramazzotti a tutto volume fino alle tre di notte.
Nelle ultime battaglie avrete poi modo di conoscere le truppe imperiali scelte, ovvero delle squadre d'elite direttamente guidate dell'Imperatore che dispongo di armi e armature decisamente superiori a quelle di qualsiasi fanteria.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Solo con il passare delle missioni e con il conseguente miglioramento finanziario e tecnologico potrete potenziare le vostre truppe; la cosa importante è quella di costruire fabbriche che potenzino le vostre armi, raffinerie per la Spezia, generatori elettrici, insomma di tutte quelle cose che vi permetteranno di crearvi un impero potente e invincibile (continuo a ripeterlo, difenterò patrone ti monto!).
Dovrete però stare molto attenti a distribuire equamente il ricavato della vendita della Spezia, perché altrimenti vi ritroverete nella condizione di non poter costruire più fabbriche, cosa che vi metterà in serio pericolo perché gli altri due casati (e alla fine anche l'imperatore) non staranno certo a guardare i vostri progressi impassibili.
Insomma le cosa da dire sono tante ma lo spazio è tiranno quindi e meglio che passo al commento; bene, questo Dune 2 per Amiga è veramente eccellente, si vede che alla Westwood non sono dei fessi.
La grafica è stata ottimamente convertita dai 256 colori della versione PC VGA ai 32 di quella Amiga e la perdita in generale mi è parsa decisamente accettabile (chissà che non facciano una versione per Amiga 1200), lo scrolling è anch'esso buono ma in ogni caso in questi giochi l'importante è la giocabilità e Dune 2 ne ha da vendere; anche il sonoro è ben curato, le musiche nell'intro non è che mi facciano impazzire, ma in ogni caso è il commento vocale nel gioco che veramente mi fa andare fuori di testa! Infatti ogni vostra azione verrà commentata a voce tramite digitalizzazioni del tipo "Yes, sir!" "construction complete" etc., davvero grande.
Peccato che manchi totalmente il commento nell'introduzione come nella versione PC e non penso che sia una mancanza di memoria visto che il mio A1200 dispone di ben 6MB di memoria (e scusatemi se è poco!); non é da escludere che nella versione finale vengano incluse tutte le digitalizzazioni sonore.
L'unico appunto che devo muovere ai programmatori è che il gioco risulta parecchio ingiocabile (scusate l'involontario gioco di parole) da dischetti, infatti durante la mia prima prova su 1200 redazionale (ancora senza ardisco, dannazione!) ho dovuto trasformarvi in un disk jockey visto l'incessante cambio di dischi.
Per chi invece avesse l'hard disk, no problemo, il gioco girerà meravigliosamente, solo che per disporre di tutti gli effetti dovrete avere un bel po' di memoria non ancora specificata sul manuale (purtroppo non in forma definitiva).
Beh, cosa state leggendo a fare? Proiettatevi fuori di casa, andate a comprare Dune 2 e mi raccomando che sia ORIGINALE, se no il prossimo titolo della Westwood col cacchio che lo vediamo sul nostro Ami!

Mirko "TMB" Marangon

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HARRIER ASSAULT

DOMARK

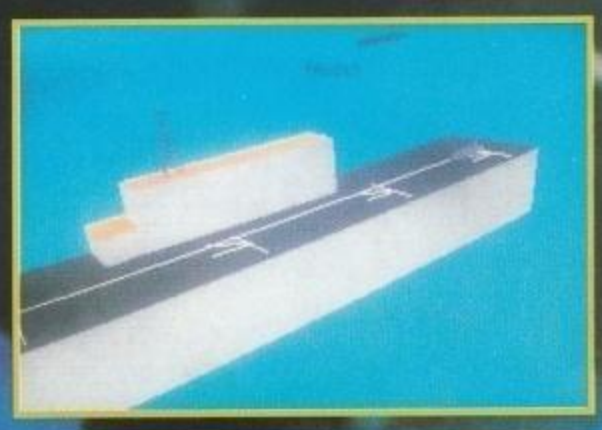
Volare oooh oooh, sparare, oooh oooh, dal blu dipinto di blu, facciamo tanti buchi laggiù...

L'AV8B Harrier, uno dei più sofisticati ed efficienti aerei VTOL (Vertical Take Off and Landing, ovvero aereo a decollo e atterraggio verticale), è stato finalmente trasportato in acciaio e missili sul nostro buon vecchio Amiga, e tutti i patiti di aeronautica come me non potranno non alzare le antenne e dire: "Wow che gallata, lo compro subito e vado a casa a sparare un po' di Maverick". Purtroppo non tutto quello che luccica è oro (anzi!), e infatti il prodotto che ho tra le mani si è rivelato molto più insoddisfacente del previsto; vabbè, comunque la recensione la devo fare lo stesso

Non appena avete caricato il programma (per la cronaca, è necessario avere a disposizione almeno un mega di memoria), vi troverete davanti al sistema computeristico della nave d'assalto Tarawa; questa è l'ammiraglia della vostra flotta, che conta in tutto una decina di mezzi tra quelli da sbarco e di rifornimento, ed è anche l'unica adibita al decollo degli otto Harrier e dei ventotto elicotteri Sikorsky che avete a disposizione. Da qui avrete accesso a tutte le principali funzioni del gioco e potrete inoltre decidere quale ruolo interpretare nell'intera vicenda; infatti Harrier Assault non si limita a darvi la possibilità di volare diverse missioni pilotando l'AV8B, ma vi permette di interpretare il ruolo molto più complicato di generale delle forze armate, mettendovi direttamente a capo dell'intero contingente d'assalto impegnato nella regione. Il vostro scopo è intervenire nell'Est Timor, una vecchia colonia portoghese, in cui ormai da decenni si combatte una guerra civile tra le forze ribelli indipendentiste e l'esercito regolare indonesiano che nel 1976 ha costretto quest'area all'annessione; con

i pochi mezzi terrestri e aerei a vostra disposizione dovrete sopraffare gli avversari numericamente molto più potenti, eliminando tutti i principali obbiettivi della penisola e contenendo il più possibile le perdite.

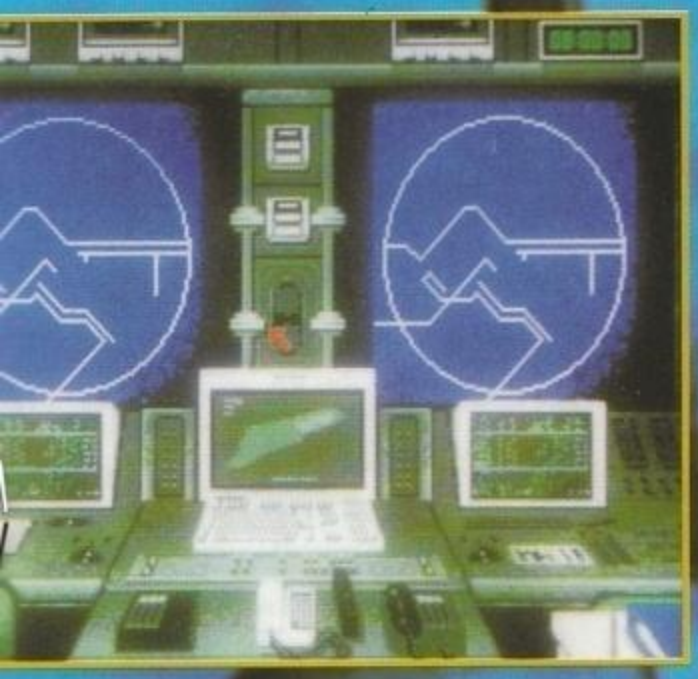
Il gioco dispone già di un piano d'attacco standard (che comunque non è sicuramente il migliore possibile), perciò potete scegliere di volare soltanto lasciando al computer le decisioni militari (ottenendo così un normalissimo simulatore di volo), di controllare direttamente la strategia d'attacco proponendo un nuovo piano o alterando quello già presente e lasciando il controllo aereo al computer (riducendo il tutto a un gioco di strategia), oppure fare le cose in grande e



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



prendere il controllo totale della situazione, volando e pianificando le varie manovre d'assalto (alla fin fine la scelta più efficace, poiché il computer è piuttosto scarso nello svolgere entrambi i compiti). Bene, bene Domark, bella idea; vediamo insieme però i risultati.

L'Harrier è, come ho già detto, un aereo a decollo corto (o addirittura verticale quando è poco carico), e deve queste qualità all'innovativo sfruttamento del Turbofan Rolls-Royce Pegasus, un speciale sistema di propulsione a getti, che permette di scaricare i 10000 Kg di potenza a una inclinazione variabile dai dieci ai cento gradi; in questo modo l'aereo può essere fatto decollare verticalmente con una inclinazione iniziale attorno ai novanta gradi, e poi, spostando lentamente i getti all'indietro fino a dieci gradi, si applica al mezzo una spinta crescente che gli permette il comune volo orizzontale. Benché la manovrabilità di questo aereo è incredibile, con virate strettissime e la possibilità di invertire la direzione di moto da orizzontale a verticale in pochi secondi, l'Harrier ha una velocità piuttosto bassa e può trasportare un armamento comunque limitato; ok, questo è l'aereo nella realtà, vediamo ora la simulazione.

L'Harrier è controllato principalmente via joystick e tastiera (se volete utilizzare il mouse fate pure, ma a vostro rischio e pericolo), ed è possibile scegliere tra il controllo realistico e quello semplificato; bene, il primo è incontrollabile, e il secondo è inutilizzabile. A parte infatti lo scomodo utilizzo della tastiera che vi costringe a schiacciare shift più un tasto numerico per cambiare l'inclinazione dei getti (utilizzare lo shift lock è impensabile visto che i tasti numerici controllano anche la velocità), l'unica cosa che si riesce a fare decentemente è il decollo (velocità al massimo, getti a novanta gradi, togli i freni e via); infatti non appena siete finalmente in volo orizzontale e vi dirigete felici verso la vostra meta, vi accorgerete che il vostro aereo non fa altro che sbandare in una (o anche più) delle quattro direzioni possibili, rendendo alquanto complesso tenere un corretto assetto di volo e suicidio puro volare a una altezza minore di mille piedi, poiché le perdite di quota o le salite in orbita sono all'ordine del giorno; inoltre il controllo semplificato ha il ritorno automatico di posizione del joystick così stretto da rendere impossibile fare una virata stretta di qualsiasi genere (in media quaranta secondi per girarsi di 360 gradi!), mentre il controllo realistico vi fa perdere spesso il controllo ogni volta per sbaglio inclinate il vostro aereo in modo troppo repentino su un lato (il che equivale alla pressione per qualche frazione di secondo in più sul joystick). Un così complicato mantenimento della posizione può anche essere superato con una buona dose di pratica, ma quando vi troverete un SAM da abbattere o ancora peggio un aereo nemico che vi insegue, la situazione si farà veramente tragica.

Per quanto riguarda poi il volo stazionario c'è veramente da ridere; credo che neanche in condizioni di tempesta e vento a 150 nodi un aereo ondeggia in questo modo. Rallentare l'aereo, spostare i getti a novanta gradi, diminuire la potenza del motore e atterrare indenni sulla Tarawa vi riuscirà (con un po' di pratica, si intende) una volta su venti; comunque la cosa che mi ha fatto più imbestialire è che utilizzando il pilota automatico l'aereo si stabilizza benissimo e vola come un angioletto, ma non appena lo togliete, anche senza muovere il joystick o schiacciate un solo tasto, improvvisamente l'Harrier si imbizzarrisce e vi ritroverete a dover combattere strenuamente per non sfracellarvi in mare.

Sono un vero amante dell'areonautica e mi piace giocare a tutti i simulatori di volo, conseguentemente credo di avere una certa esperienza in questo campo; a mio avviso l'aereo è poco controllabile. Ciò non significa che dopo ore ed ore di pratica non si riesca a farlo volare decentemente, però credo che non ne valga poi così tanto la pena; un vero peccato, questo simulatore ne avrebbe parecchie di possibilità.

Passiamo ora a discutere della sezione strategica di Harrier Assault: teoricamente è fatta molto bene, con un sacco di opzioni, zoomate e controzoomate, box informativi e menu multipli che rendono l'assimilazione dei dati tecnici più che buona e il gioco abbastanza intuitivo e immediato. Durante questa fase è possibile decidere la destinazione dei vostri mezzi aerei, navali e terrestri, scegliere cosa attaccare e in che ordine, e preparare piani di riserva per le controoffensive indonesiane; il tutto si svolge in tempo reale e perciò dovete essere pronti ad agire istantaneamente per evitare di perdere uomini e mezzi, e la complessità della situazione vi terrà sicuramente impegnati per giorni fino a quando non avrete trovato il modo migliore per fronteggiare le forze avversarie.

Purtroppo praticamente tutte le qualità or ora presentate vengono proposte dal processore dell'Amiga con una lentezza e una scattosità paurose, che rendono il tutto noioso e che probabilmente non potranno non infastidire la maggior parte dei giocatori; certo su un A1200 i risultati saranno sicuramente diversi e questa parte del gioco potrebbe rivelarsi interessante per tutti gli strateghi provetti, ma per la maggior parte dei comuni mortali la simulazione aerea e la sezione strategica possiedono troppe pecche per essere apprezzati appieno.

Provaci ancora Domark, e non deluderci più.

Luke

VALUTAZIONE GLOBALE

★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

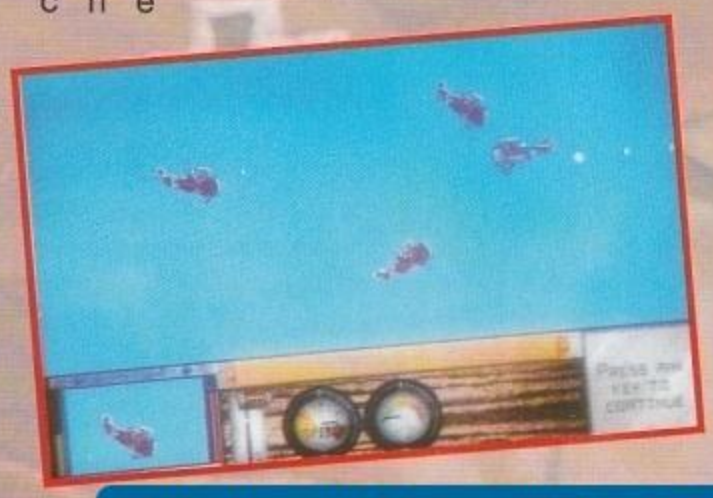
http://www.oldgamesitalia.net/

The Ancient Art of War in the Skies™

MICROPROSE

Nella Cina di duemilacinquecento anni fa, un cinese di nome Sun Tzu scrisse un libro sull'incredibile arte della guerra intitolato(guarda un po' che caso) The Art of War....

Vi chiederete cosa c'entra tutto ciò con una simulazione delle più importanti battaglie della Prima Guerra Mondiale. E' presto detto. Si da il caso che il succitato cinese sia stato il Generale dell'esercito del Regno di Wu, e forse la più grande mente militare di tutti i tempi: la sua capacità di dare ordini, organizzare attacchi e difese erano frutto di una strategia minuziosa e accurata, tanto che decise addirittura di scrivere un libro intitolato, appunto, "L'Arte Della Guerra". In questo volume Sun Tzu elaborò una serie di teorie che tutt'oggi risultano attuali, tanto che pare siano state usate da Mao (gran bel nome) Tse Tung per la stesura del suo Libro Rosso, da Hitler per la sua folle crociata contro il Mondo, e più recentemente dai Marines guidati da "Bidon Bidon" Schwarzkopf (o come diavolo si scrive) durante l'Operazione Desert Storm. The Ancient Art Of War In The Skies (che d'ora in avanti chiamerò TAAOWITS) è una simulazione militare ispirata alle campagne più importanti della Grande Guerra del '15-'18 ma che allo stesso tempo vuole catturare il senso e il messaggio del libro di Sun Tzu: per vincere una battaglia, non ci vogliono necessariamente mezzi potentissimi e centinaia di migliaia di uomini pronti a morire per la patria, ma una strategia che permetta di trarre il massimo vantaggio anche dalle situazioni più "spinose"(un opportunista, questo Sun Tzu). Lo scopo del giocatore è quello di vincere la Guerra sfruttando al meglio i consigli e le tattiche elaborate dal malefico cinese vestendo i panni di alcune leggende dell'arte della guerra nei cieli (anche del mitico Rittmeister Manfred von Richthofen alias il Barone Rosso). La struttura di gioco è semplificata al massimo, grazie ad una serie di menu esplicativi davvero molto utili: fin dall'inizio è possibile scegliere tra una serie di opzioni di training, editor per campagne, opzioni di gioco, caricare una posizione salvata, oppure partire direttamente per la guerra (dove vi verrà chiesto che genere di missione vorrete far svolgere ai vostri uomini). Per la gioia dei più smanettoni che fino ad ora si saranno aspettati una simulazione totale senza la minima interattività da parte del giocatore, i combattimenti sono sviluppati in maniera arcade in modo tal tale da permettere all'utente di combattere le proprie battaglie, dando se vogliamo un tocco di varietà ad uno schema di gioco che altrimenti sarebbe stato troppo rigido. L'obbiettivo principale in una campagna, è quello di sconfiggere il nemico conquistando tutte le basi aeree, o distruggendo o impadronendosi della capitale. La mappa sarà a questo punto divisa in due parti mostrando tutti i bersagli strategici delle fazioni che



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

bersagli strategici delle fazioni che stanno per scontrarsi: qui inizia il gioco vero e proprio visto che il giocatore dovrà studiare le mosse da effettuare scegliendo determinati piloti alla guida di caccia e bombardieri, e assegnando loro dei particolari bersagli, che possono essere l'intercettamento di caccia nemici oppure il bombardamento di un punto debole del nemico. Una volta che si arriva vicino al bersaglio, le icone sulla mappa cambieranno segnalando ciò che sta per avvenire, ovvero un bombardamento o un vero e proprio "dogfight"(uno scontro ravvicinato tra aerei) facendo entrare in scena la componente arcade del gioco.

Nel Dogfight il novello Air Commander dovrà fronteggiare un numero variabile di aerei possibilmente senza subire danni pesanti o irreparabili, all'interno di un area di gioco divisa in due parti: la parte più grande visualizzerà ciò che il giocatore sta facendo, mentre la parte inferiore è corredata di un mini-monitor (al fianco del quale sono indicati gli status degli aerei che si stanno fronteggiando), un tachimetro, un indicatore per il surriscaldamento della mitraglietta, delle icone indicanti il numero di aerei alleati e nemici presenti nella zona, e dei comandi per cambiare la visuale, fuggire, ecc...

Per i bombardamenti lo schema è un po' diverso, in quanto la vista sarà dall'alto (e non come la precedente, orizzontale) e più precisamente dal pannello di "droppaggio" delle bombe, mentre i bersagli sono indicati in una foto/mappa richiamabile in qualsiasi momento (distruggi il dannato crucco!).

TAAOWITS esce in un periodo in cui per Amiga stanno facendo capolino una miriade di giochi di strategia (basta vedere l'ultimo numero di TGM ACTION) e malgrado tutto riesce ad essere se non innovativo, perlomeno originale. L'idea di fondere a delle componenti prettamente strategiche il fascino dei duelli aerei in modo arcade, è una scelta veramente azzeccata, in grado di dare una maggiore varietà ad uno schema di gioco che sarebbe risultato fin troppo monotono e quadrato. I programmatori della Evryware (non sono io che sono impazzito, ma si scrive proprio così!) hanno fatto un ottimo lavoro per quanto riguarda la grafica, identica a quella per PC (con qualche colore in meno), migliorando le fasi arcade rendendole più fluide e veloci. Vi posso assicurare che TAAOWITS è uno di quei giochi immensi e che richiedono ore e ore di gioco per completare delle campagne difficili, soprattutto se tendete a infischiarvene delle tecniche che il Maestro Sun Tzu cerca di inculcarvi durante la lettura del manuale... L'unico neo che si può riscontrare in questo buon prodotto è la gestione dei dischetti, che richiedono dei tempi di accesso abbastanza lunghi oltre ad un continuo "swapping" se si è in possesso di un solo drive, perciò sono consigliati l'Hard Disk (cosa che sull'Amiga non è poi tanto comune) e un bel 1200, per non fare perdere al gioco quel po' di continuità di cui necessita. Scoop dell'ultima ora! Ho qui con me il Maestro Sun Tzu. Maestro sarebbe in grado di dire qui davanti ai lettori di TGM ACTION uno dei suoi mitici teoremi? - "Se egli linfolza la destla, indebolisce la sinistla; se manda linfolzi dappeltutto, egli salà debole dappeltutto!!". Lei è un genio, una mente al di fuori della scala dei Q.I della gente normale. Vuol dire qualcos'altro ad uno stuolo di fedelissimi che la stanno ascoltando in questo momento? - "Si! Come diceva il glande (ehm! NdMAO) saggio, pel clescere glandi (amò! NdMAO), folti e intelligenti, fai melenda con Melinda!". (Da The Ancient Art of Laugh).

Andrea "MAO" Della Calce

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DELPHINE

FLAS

Prendete la fluidità di Prince of Persia e miglioratela. Prendete le intriganti atmosfere di Another World e arricchitele. Prendete gli enigmi di Monkey Island e moltiplicateli. Frullate tutto insieme, e alla fine otterrete l'incredibile Flashback!!!

Conrad Hart: un uomo speciale, un genio dell'elettronica, un agente dell'Ufficio d'Investigazione della Galassia perfettamente allenato e preparato. Un uomo destinato a scoprire qualcosa di veramente troppo grosso, qualcosa che avrebbe cambiato per sempre la sua vita.

Tutto ebbe inizio con i suoi studi per la tesi universitaria. Voleva proporre ai suoi professori, così fieri delle sue abilità, qualcosa di veramente nuovo e incredibile. Gli ci vollero quasi due mesi di lavoro, alternando l'università al laboratorio, ma alla fine era pronto: davanti agli uomini che gli avevano insegnato tutto quello che sapeva, avrebbe dimostrato per la prima volta il funzionamento di un rilevatore di densità molecolare portatile. Ai fini pratici non avrebbe avuto grandissima importanza, ma si sarebbe rivelato utile in ambito scientifico.

Accadde però qualcosa di strano, qualcosa che non avrebbe dovuto succedere: uno dei professori, uno degli uomini con cui aveva speso buona parte dei suoi ultimi anni, possedeva una densità molecolare incredibilmente superiore ala norma. Quello che stava guardando attraverso le verdi lenti della sua nuova creazione, non poteva essere un uomo.

Conrad non rivelò a nessuno ciò che aveva visto. Voleva prima accertarsi di non aver commesso errori. Ma dai suoi occhi, l'alieno comprese ciò che stava accadendo, e presto il giovane agente dell'Ufficio d'Investigazione della Galassia divenne il bersaglio prioritario per gli esseri che ormai da anni si stavano segretamente infiltrando nella società umana. L'uomo uscì dall'università ancora in preda al panico: nessuno gli avrebbe creduto, ma decise lo stesso di incidere le sue scoperte al di sopra di un cubo olografico. Poi scese in strada. Era l'anno 2142 della Terra, e le città svettavano alte come montagne. Ammassi di metallo e cemento, taxi pubblici che sfrecciavano tra le anguste vie, insegne luminose su ogni parete, bande di giovani coperti da mantelli ner... I suoi pensieri furono improvvisamente distratti da una luce proveniente dall'alto. Una navicella gli impose di fermarsi, poi un raggio di energia pervase il suo corpo gettandolo sulla strada in uno stato di incoscienza.

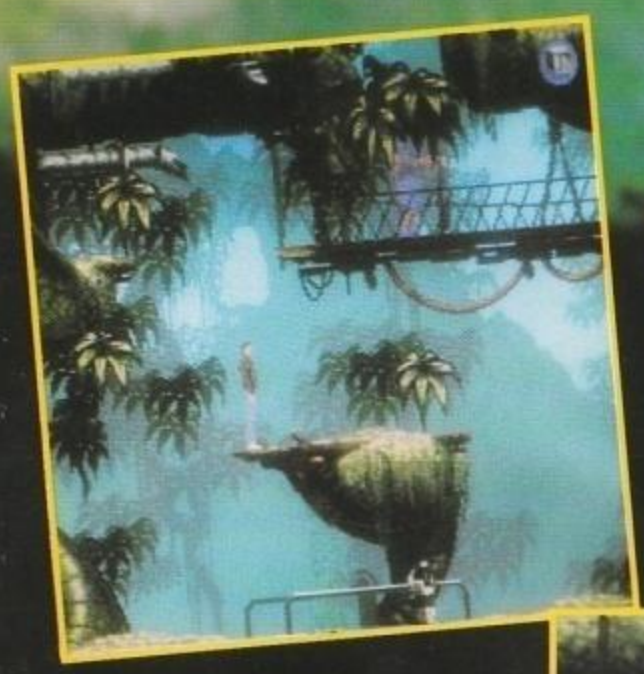
Gli occhi di Conrad si riaprirono a fatica in un ambiente buio. Non ricordava nulla. Gli avevano fatto il lavaggio del cervello. Questo non fu comunque sufficiente per impedirgli di fuggire: anche se non ricordava di aver frequentato l'accademia per l'Ufficio d'Investigazione della Galassia, sapeva comunque come liberarsi da un paio di manette e come scassinare una porta. Una serie di corridoi e poi, finalmente, un hangar. Afferrata una delle navicelle incustodite, Conrad sfrecciò fuori dalla base in cui era stato nascosto, cercando di raggiungere una città. L'ultima cosa che l'uomo vide prima di perdere i sensi e risve-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

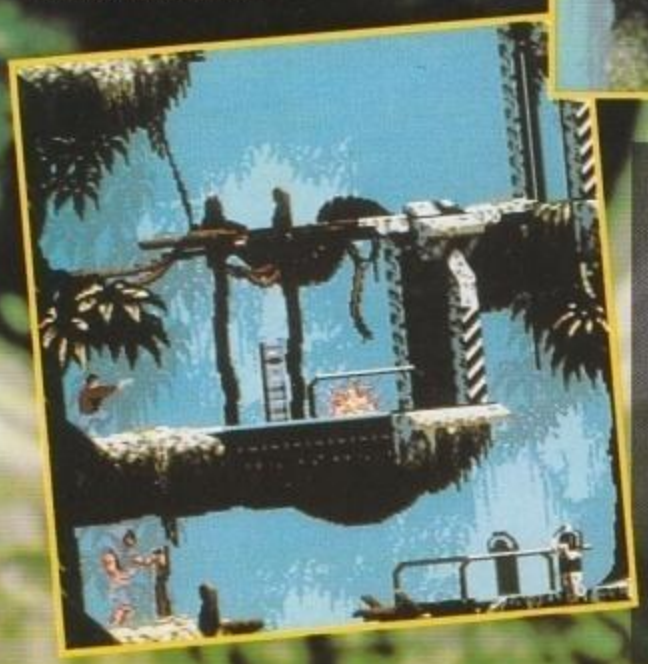
http://www.oldgamesitalia.net/

FLASHBACK



fuoco su tutto ciò che respira. Presto l'azione si sposta in ambiti più civilizzati, dove è necessario saper parlare prima di aprire il fuoco. Flashback, in effetti, raccoglie in maniera equilibrata gli elementi fondamentali di numerosi giochi, dal semplice platform, agli adventure. La grafica è assolutamente stupefacente, sia per quanto riguarda l'azione normale (grandi fondali, massima fluidità degli sprite), sia per le numerose sequenze animate, realizzate veramente in maniera impeccabile.

gliarsi nella foresta, fu uno scoppio di luce alle sue spalle e la sua navicella che perdeva quota...
A questo punto entrate in gioco voi, che dovrete riuscire a smascherare l'insidioso piano degli alieni. Ma la cosa non è semplice, e ve ne accorgerete subito, quando vi troverete all'interno di un ambiente ostile e sconosciuto, abitato da pericolosissimi mutati. Il gioco non si riduce comunque a un semplice "salta e spara", dove ci si deve spostare di albero in albero facendo



Quello che comunque avvince maggiormente è la giocabilità, le atmosfere e le situazioni che si vengono a creare all'interno del gioco: presto la meravigliosa grafica assume un ruolo decisamente secondario e il giocatore tende quasi a non notarla più, totalmente ipnotizzato dall'avventura stessa. Il realismo degli avvenimenti viene mantenuto sempre estremamente alto, con particolari veramente gradevoli e degni delle migliori avventure.
Il gioco è strutturato in vari livelli, ciascuno dei quali possiede una password d'accesso per poter ricominciare a giocare dal punto a cui si è arrivato. Nel corso della partita si incontrano anche numerose stazioni di salvataggio temporaneo, che non restano però memorizzate se il computer viene spento. Purtroppo i livelli sono particolarmente lunghi da completare (non tutti, comunque), e capita di dover spegnere il computer proprio quando ci si trova a un passo dalla fine, perdendo così il diritto ad avere la nuova password. Il gioco è comunque talmente bello e avvincente, che difficilmente riuscirete a staccarvene prima di averlo finito, dimenticando tranquillamente pasti, lavoro e notti di sonno. Non perdetelo, assolutamente!!! (Fate che assolutamente vostro al più presto!)

Andrea Fattori

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

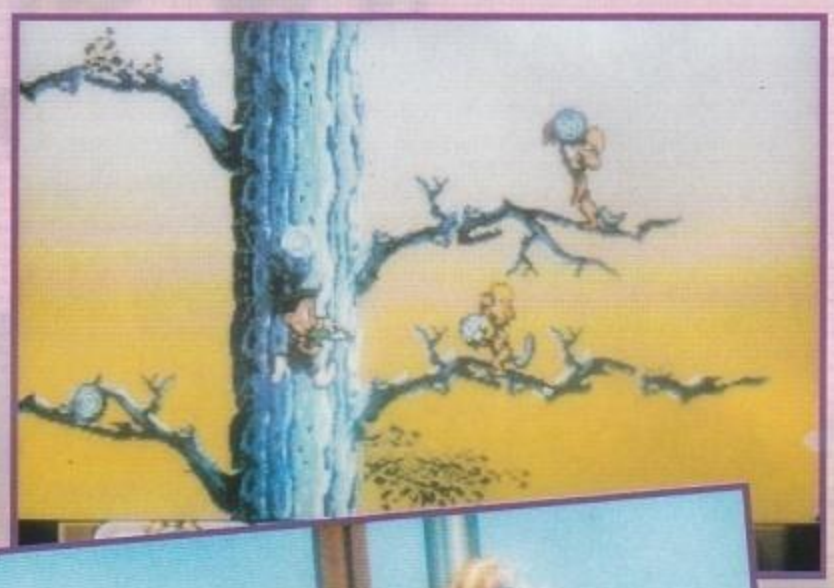
http://www.oldgamesitalia.net/

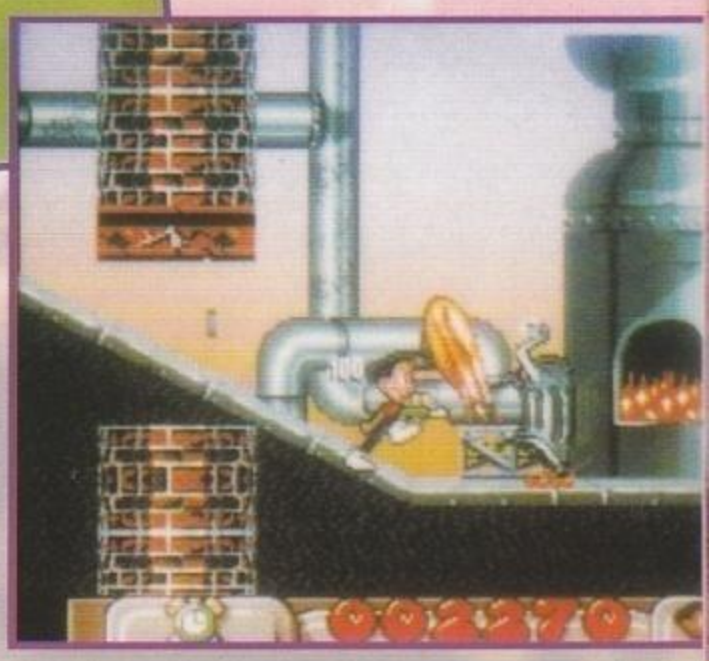
http://www.oldgamesitalia.net/

VIRGIN

"Scusi, mi darebbe un Big Burghy, delle patatine medie ed una Coca grande?" , "Un Big Che?" - "Un Big Burghy!" - "Guardi che qui siamo da McDonald e non da Burghy." - "Vabbè, allora me ne vado..." - "No, venga qui che le regaliamo questo bel giochino.... Se prende un Big Mac, naturalmente...".

Ma che diavolo c'entrerà mai il mega produttore mondiale di hamburger McDonald con i due teneri fanciulli succitati? Nulla, se non che il colosso statunitense è lo sponsor ufficiale di questo nuovo prodotto targato Virgin (come era già successo con Goal e l'Adidas).
Protagonisti di questa bizzarra avventura sono Mick e Mack, due simpaticissimi frugoletti che un bel giorno si trovano catapultati in una dimensione parallela, dopo aver messo piede in un misterioso locale di McDonald. Si da il caso che i due si sono fatti abbindolare da un certo Ronald McDonald, mascotte originale di McDonald, dalle sembianze di uno sfigatissimo pagliaccio che li convince ad arruolarsi nei Global Gladiators. Lo scopo di questo gruppo di combattenti per la liberazione del mondo, è quello di eliminare senza pietà il viscidume tipo slime uscito da qualche recondito angolo della terra e deciso ad annegare tutta la popolazione terrestre. Mick e Mack si trovano a dovere fronteggiare questo slime senziente, armati solo di una comune pistola ad acqua caricata con un potentissimo solvente anti-oscido e tanta buona volontà. E' implicito che il giocatore si deve calare nei panni o di Mick o di Mack e deve riuscire ad attraversare indenne i livelli e raggiungere le uscite dislocate chissà dove. Per riuscire a terminare con successo i vari stage, bisogna però cercare e distruggere (Seek & Destroy) i generatori di slime. La situazione diventa più spinosa nei livelli successiva, dove il compimento del livello sarà molto più intricato a causa di un'infinità di passaggi segreti nascosti in maniera perfetta, nel fondale. Sempre a proposito di fondale e passaggi segreti, Mick e Mack dovranno collezionare una serie di M che fungeranno da bonus alla fine del livello o ventualmente





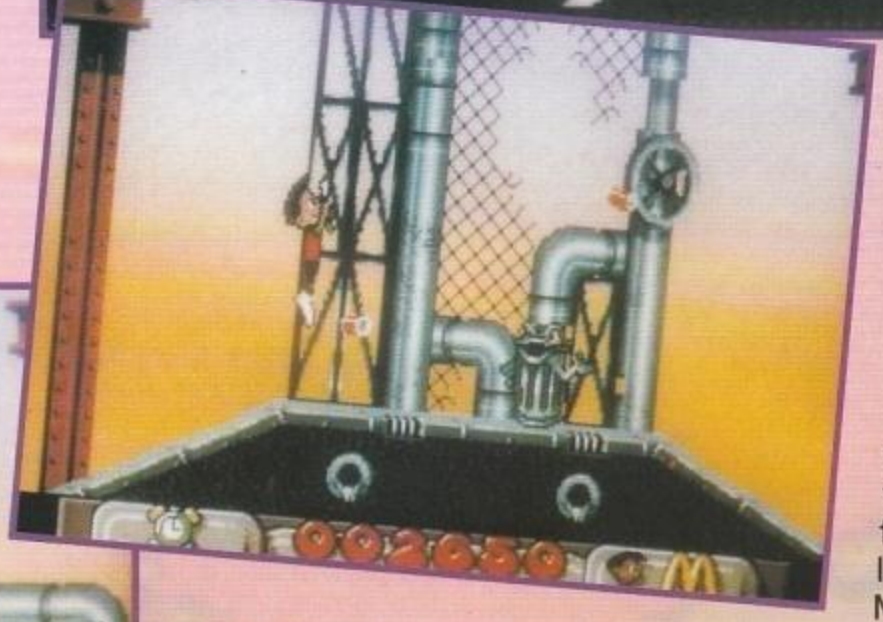
MICK AND MACK - THE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

forniranno una vita extra quando il loro numero arriva ad essere nell'ordine delle centinaia; spesso e volentieri é però necessario ricorrere alla ricerca di alcune piattaforme che renderanno accessibili dei bonus altrimenti irraggiungibili. Come si sarà sicuramente intuito dalla descrizione del gioco ci troviamo di fronte al più classico dei platform, dove non bisogna fare altro che girare alla ricerca di una uscita, raccogliendo bonus e sparanda ad ogni sorta di mostro. C'è da apprezzare l'idea di produrre un gioco che sensibilizzi anche i giovani sui problemi ecologici e sul razzismo (non per niente Mick è bianco, mentre Mack è di colore). Quello che poteva essere un prodotto banale è stato reso in maniera ottimale grazie a delle animazioni decisamente ben fatte e una minuziosità nel disegn dei livelli. Viene spontaneo a questo punto fare un confronto con la versione originale per Mega Drive. La presentazione e la schermata delle opzioni mantengono quel look tipicamente "consoloso" che di questi tempi ci stiamo abituando a vedere con sempre più frequenza anche sull'Amiga. La grafica risulta in tutto e per tutto uguale alla versione per MD e l'unico appunto che si può fare alla versione Amy é la mancanza del parallasse nei levelli. Per il resto ci siamo: le musiche, che tra l'altro sono davvero un'infinità, e sono veramente eterogenee dato che vengono alternate in maniera veramente egregia pezzi tecno, dance, funky, ecc... Che dire poi se non che questo è l'ennesimo prodotto di altissimo livello che la Virgin ci propina da quando si è tuffata a capofitto nel mercato dell'Amiga e più in generale dei 16 bit: Global Gladiators va a fare comunella con altri grandissimi programmi del calibro di Goal!, Lands of Lore, Dune II. Fateci caso, non vi pare che la Virgin si voglia accaparrare la palma di miglior gioco di genere, o perlomeno voglia dire la propria? Un simulazione sportiva, un RPG, un gioco di strategia, un platform e tutti di programmi di altissimo livello. Per il futuro non possiamo che sparare che la "multinazionale" statunitense continui così.



VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★

GLOBAL GLADIATORS

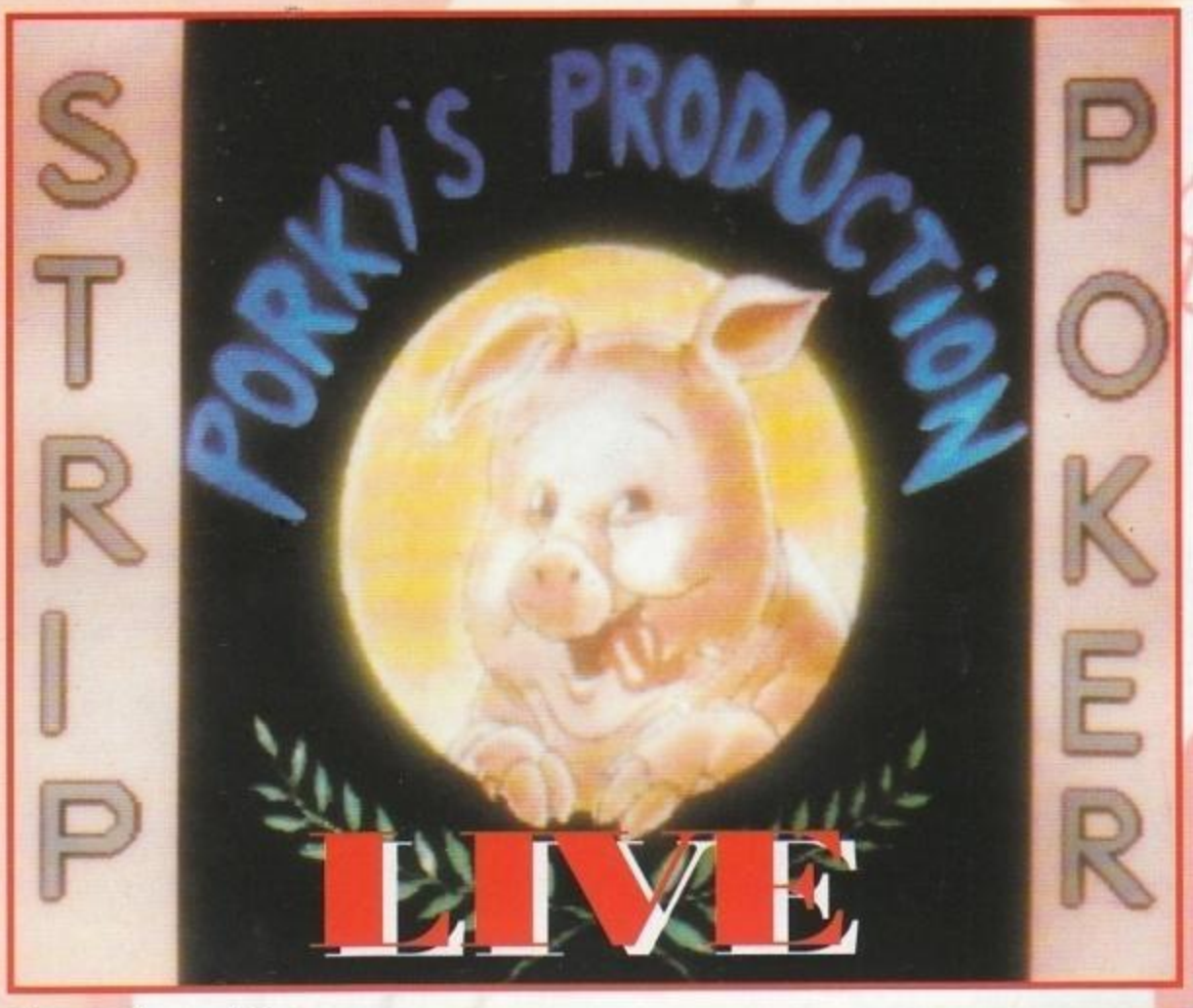
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PORKY'S PRODUCTION

"Avete mai sognato di spogliare i vostri avversari giocando a Poker? ORA (notare bene) lo potete fare... Divertitevi con ecc ecc..."



Probabilmente avrete notato (difficile che capiti il contrario) la pubblicità di questo gioco sulle pagine di TGM o di PC ACTION (più probabile la prima delle due riviste, a meno che non possediate PC e Amiga oppure, nel qual caso potete anche suicidarvi, siate una di quelle persone che telefonano in redazione per lamentarsi "Io ho comprato la vostra rivista PC AZIONE, ma sul mio Amiga il disco non carica!". Credeteci o meno, qualche disgraziato già l'ha fatto...) (e viceversa: "TGM ACCION non funziona sul mio ibiemme, cosa vuol dire la scritta "amiga"? NdMA). E se avete visto la pubblicità e non vi siete fermati all'immagine che fa bella mostra di sé nella pagina in questione, dovreste anche aver notato la didascalia che io, nella mia incommensurabile magnanimità, ho riportato paro paro (mica troppo) nel cappello introduttivo.

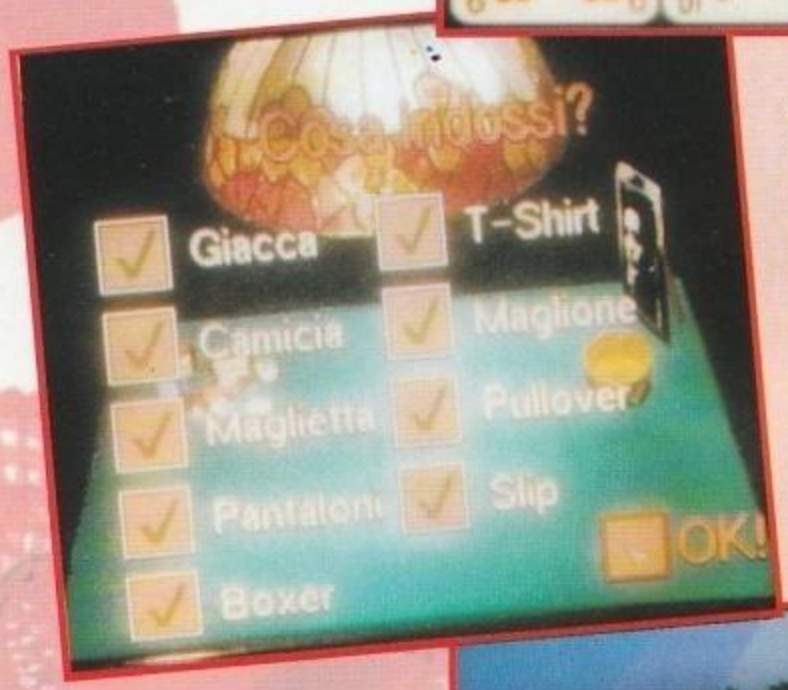
Fantastico, eh? Questi qui hanno inventato lo Strip Poker, un genere di gioco che nessuno aveva mai visto prima, e che molto probabilmente mi sarò solo sognato di giocare "ai tempi" sul C64 e lo Spectrum. Vabbè, visto che lo Strip Poker è stato finalmente inventato, non ci resta che aprirne la confezione e caricarlo. Oh, ma cosa vedo? Qui c'è scritto che l'uso di un Hard Disk è vivamente consigliato, il che non mi sembra poi un'idea malvagia, visto che tutto il gioco occupa la bellezza di sette dischetti. Ok, carico il file di installazione, e dopo un'interminabile passaggio di informazioni ecco che finalmente appare l'icona del Poker. Prima di avventarmi sulla medesima col puntatore, però, ho preferito fare le cose per benino, e così da bravo scolaretto ho seguito TUTTE le istruzioni di installazione presenti nel

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

presenti nel manuale d'uso. Lì c'era scritto che andava cliccata l'icona "Assigns", l'ho fatto e... Indovinate un po'? Il computer mi ha risposto che "l'assegnamento era già stato eseguito". Perfetto, non mi restava che caricare il gioco. Clicco laddove si deve cliccare, ed ecco la prima sorpresa: Strip Poker Live proprio non digerisce il chipset AGA del mio A1200. Vabbè, resettiamo, e mettiamo il chipset originale. Fatto ciò, dato che sul manuale c'era scritto di fare così, ho cliccato



avevo installato il gioco per niente. Mossa che fai, dischetto che cambi. E così, ormai rassegnato ad un continuo scambio di dischetti, ho iniziato a giocare. Ebbene, a parte un'interfaccia utente decisamente diversa da tutti gli altri strip poker (delle monetine per aprire o rilanciare, un posacenere per lasciare, le carte dell'avversaria per vedere), e per quel che mi riguarda più squallida, questo Strip Poker non si distingue per niente da tutti quelli che sono usciti in precedenza, se non per una maggiore lentezza, una peggiore qualità delle immagini, ed una quantità di memoria richiesta decisamente esosa. C'è di buono che almeno questa versione non si impianta con la regolarità dell'omonimo titolo per CDTV, anche se persiste la dubbia scelta di dover resettare il computer per iniziare una partita nuova (e ripetere, quindi, tutta la bagarre di cui sopra. Bah). Poi mancano le animazioni, presenti sulla versione CD-Rom: contando che non tutto il fondale era animato, ma solo il francobollo

nuovamente sull'icona di assegnamento, stessa risposta di prima, e stessa reazione da parte mia. Carico il gioco e... Seconda sorpresa: Mi viene richiesto di inserire il disco 1. Sarà un controllo che il gioco sia originale, ha pensato allora un ignaro Paolone, e così ecco che il gioco parte. Tanto, per installarlo, era installato. Poco dopo, ecco la terza sorpresa: Inserisci il disco 2. Niente male per un gioco che occuperà si e no 7 mega dell'hard disk. Incacchiato come non mai, il sottoscritto ha resettato e rifatto l'assegnamento secondo i riti tradizionali, vale a dire un bell'assign nella User-Startup. Quarta sorpresa, del resto neppure tanto inaspettata:

in cui è stipata la nostra attricetta, potevano benissimo essere implementate anche sui dischetti, magari crunciando i dati relativi alle immagini. E invece no, nulla di tutto questo. Poi mancano le voci digitalizzate, ma di queste non se ne sente minimamente la mancanza. Bah, ridatemi Strip Poker II+ o Cover Girl Poker, o al limite una copia di Playboy: costa meno, ha più foto, e sono anche molto più realistiche...

Paolo Besser

VALUTAZIONE GLOBALE

★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IINTERPLAY

Sono brutti, bassi, pelosi, puzzoni e di solito non puliscono il water. Chi saranno mai? Un'orda di Easy Riders decisi di vivere perennemente al contatto con la natura? No, molto peggio... Sono i vichinghi e questa volta devono salvare il mondo da uno zoorast.. ehm... da un folle collezionista di esemplari interplanetario...

Era un pomeriggio di gran festa presso il villaggio vichingo di Nonsolinome, in quanto si stavano celebrando i più sacri rituali autunnali consistenti in prove di abilità e talento.
Sta di fatto che i tre fratelli più truzzi e gaurri che la storia di questo popolo nordico possa ricordare, rispondenti a nome di Erik, Olaf, Baleog, si stavano recando beatamente verso il villaggio, quand'ecco che ad un tratto, i tre vennero sovrastati da una imponente figura nera che andava a tutta birra verso il centro abitato. La loro prima impressione fu che la gigantesca ombra fosse dovuta ad una incavoltura del dio del tuono asgardiano Thor (presumibilmente dovuta ad un qualche litigio con quella difficilona di Lady Sif), ma a mano a mano che l'oggetto non identificato si avvicinava, i tre nordici se la facevano addosso sempre di più.
L'imponente figura nera, infatti, non era nient'altro che un disco volante guidato da tiranno intergalattico nomato Tomator, per gli amici Pomodorone, il quale era in gita sul pianeta terra alla ricerca di nuove razze da inserire all'interno del suo zoo galattico. Provate un pò ad indovinare chi era nelle mire di Pomodorone? Esatto, proprio i tre barbuti fratelloni, che si trovarono, in men che non si dica, strappati dal loro sacro terreno e scaraventati con violenza verso l'infernale veicolo alieno.
Passato lo sgomento iniziale, i tre vichinghi si ritrovarono all'interno dell'astronave alquanto perplessi: non era infatti cosa da tutti i giorni essere "rapiti" da un'entità sconosciuta, tantomeno un migliaio di anni fa; sta di fatto che i tre "pingoni", armatisi di una buona dose di coraggio e sangue freddo si misero alla ricerca di una possibile uscita celata all'interno di quell'ostile macchinario alieno...

OGGETTISTICA VARIA

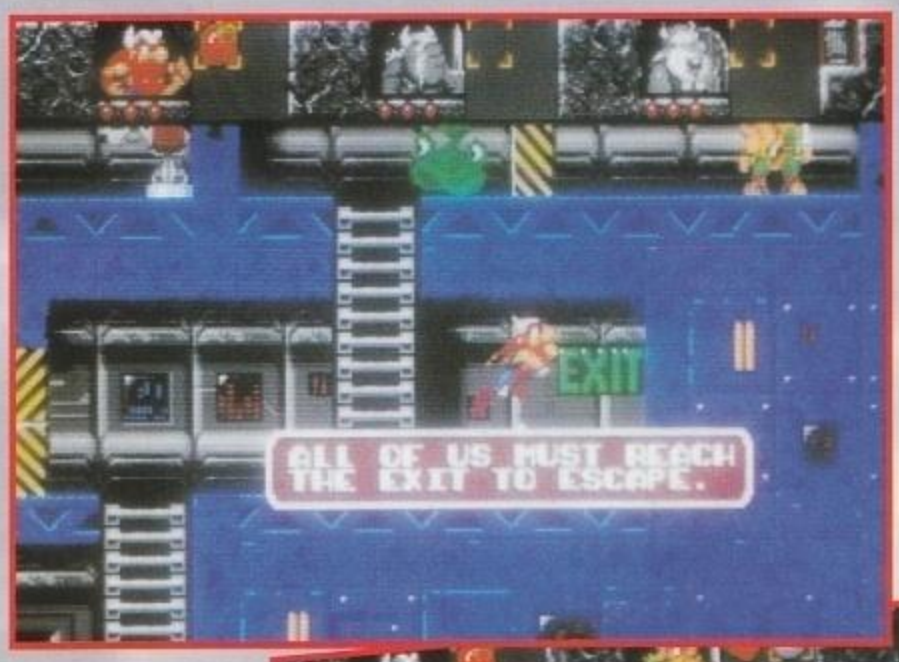
Cibo: vi permette di incrementare l'energia del personaggio desiderato.
Scudo: fornisce al vichingo la possibilità di usufruire di due unità di energia in più.
Bombe: utili per far saltare (grazie Marco! NdMAO) in aria tutto ciò che vi da fastidio.
Frecce Fiammeggianti: accoppa un nemico in un colpo solo.
Chiavi: servono ad aprire le porte (ma va! Io pensavo che servissero a pulirsi il naso).
Stivali a Gravità: permettono al vichingo di camminare nel vuoto gravitazionale.

THE LOST V

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



VIKINGS

tre vichinghi con lo scopo di portarli sani e salvi al di fuori del disco volante di Pomodorone e per fare ciò dovrà attraversare un'infinità di livelli, con un'altrettanta infinità di trabocchetti e puzzle da risolvere, raggiungendo con successo le uscite disseminate qua e là. Per portare a termine con successo questa missione, il giocatore sarà agevolato dalle diverse caratteristiche che i tre vichinghi possiedono e che vedete esplicitate nel boxettino da qualche parte in queste pagine.

Ogni vichingo affronta inizialmente il livello sprovvisto di qualsiasi oggetto e tre unità di energia, che possono essere perse quando si viene colpiti dal fuoco nemico, o recuperate ingerendo dei misteriosi frutti alieni. E'inoltre possibile che durante l'esplorazione dei livelli, i nostri eroi si imbattano in alcuni punti di domanda, contenenti preziosissime informazioni sull'uso generale dei personaggi e su come affrontare i diversi enigmi che vi si pareranno davanti. Come tutti i puzzle game che si rispettino, anche in The Lost Vikings, una volta terminato il livello, vi verranno fornite le utilissime password che vi permetteranno di ricominciare dal punto in cui vi siete fermati.

The Lost Viking è un titolo veramente accattivante, che riesce a fondere con successo i due generi di giochi che la fanno da padrone sull'Amiga: i platform e i puzzle. Una grafica semplice ma stupendamente disegnata ed un sonoro discreto rendono TLV veramente un ottimo programma, capace di attirare la attenzione di qualunque giocatore, visto che gli enigmi non sono particolarmente difficili da portare alla frustrazione.

Andrea "MAO" Della Calce

SIAMO TUTTI MIDGARDIANI

Vediamo un po' nel dettaglio con chi bisognerà interagire...

Erik lo Scaltro è il capo della combriccola e non ha nessuna arma particolare oltre a fare degli enormi balzi e tirare delle testate micidiali contro qualsiasi cosa si muova (e dici poco); è in grado, grazie a questa ultima innata dote, di scovare passaggi segreti che contengono ogni ben di Dio.

Baleog il Fiero è un guerriero nato e come tale è abilissimo nell'usare la spada oltre ad essere equipaggiato di uno strepitoso arco, grazie al quale è in grado di attivare degli interruttori altrimenti irraggiungibili, scagliando le frecce con una precisione svizzera.

Infine c'è **Olaf il Massiccio** armato di uno scudo miracoloso, col quale può proteggere sé e i suoi compari, oltre che usarlo alla Mary Poppins, sollevandolo al di sopra della sua testa e lasciandosi cadere a peso morto planando dolcemente fino al suolo. Ultima ma non ultima, la possibilità di fungere da trampolino per i fratelli.

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

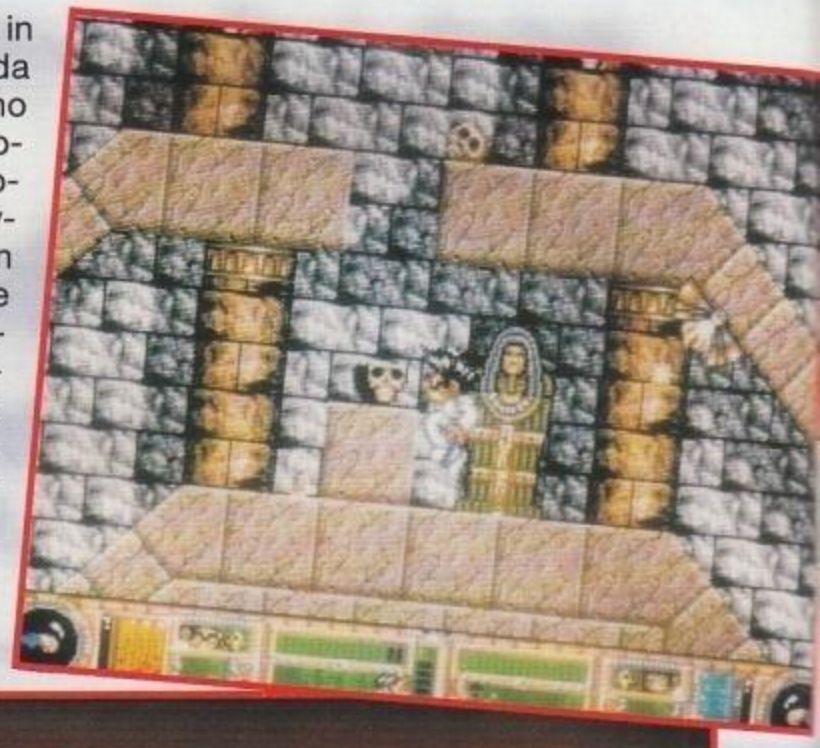
http://www.oldgamesitalia.net/

HUDSON SOFT SOLO 1MB

E' mezzogiorno, sono riposato, ho appena mangiato come un maiale, ho bevuto come una mucca, eppure non so, mi sento strano, vedo tutto un po' offuscato... oops, che sbadato, non mi ero accorto che la mia nuova pettinatura mi ostruisce la vista.

In redazione è arrivato un nuovo gioco, bello no? Si, certo, soltanto che ci è arrivato il gioco e basta, senza nessuna informazione a riguardo. Non conosco la trama e tutto cio che riguarda i due protagonisti scaturiti dale laboriose menti dei programmatori della Udson Soft; ma, aspettate un momento, ma si, certo, come ho fatto a non ricordarmelo prima... ok, tutto a posto, posso cominciare la recensione senza presentare alcuna lacuna nei confronti di questo gioco.

Allora, Yo e Joe sono due ragazzi, perfettamene normali, passano il tempo giocando con le bambole, facendo il vestitino per la Barbie con "La piccola sarta", giocando allegramente al giro tondo, ecc.
Un bel giorno, però, proprio mentre si stavano divertendo con una piccola cucinina, si vedono venire incontro un tipo troppo tauro che gli dice: "Che, cele avette un millino?"; i due poveri ragazzini avevano con loro soltanto qualche formina e un paio di pentolini, indi risposero negativamente. A questo punto il tauro si arrabbiò mostrusamente, imprecando e maledicendo i due poveri frugoletti; le imprecazioni del tauro però non si fermaro, e tra tutte gli scappò la formula di un sortilegio (la stessa che aveva colpito il Tauro), che ebbe come risultato di trasfomare i due bambinuccielli nei gaurri più tamarri dell'universo.
Ora, come possono divertirsi due gaurri affamati di violenza e intrisi di odio? Ma è palese, andando in giro a cercare esseri strani da saccagnare (se l'essere strano da saccagnare è un uomo comune, poco importa); ed è proprio qui che inizia il gioco; l'avventura di Yo e Joe inizia in un castello (repuato da loro come luogo di maggiore concentrazione di esseri strani), nel quale dovranno massacrare tutte le simpatiche bestiole che incontreranno fino a raggiungere il papà di esse che (giustamente) sarà decisamente astioso nei vostri confronti e che cercherà di fermare la vostra azione devastante in tutti i modi.
Duante il tragitto che si infrapporrà tra voi e l'uscita dallo stage, avrete modo di raccogliere numerosissime

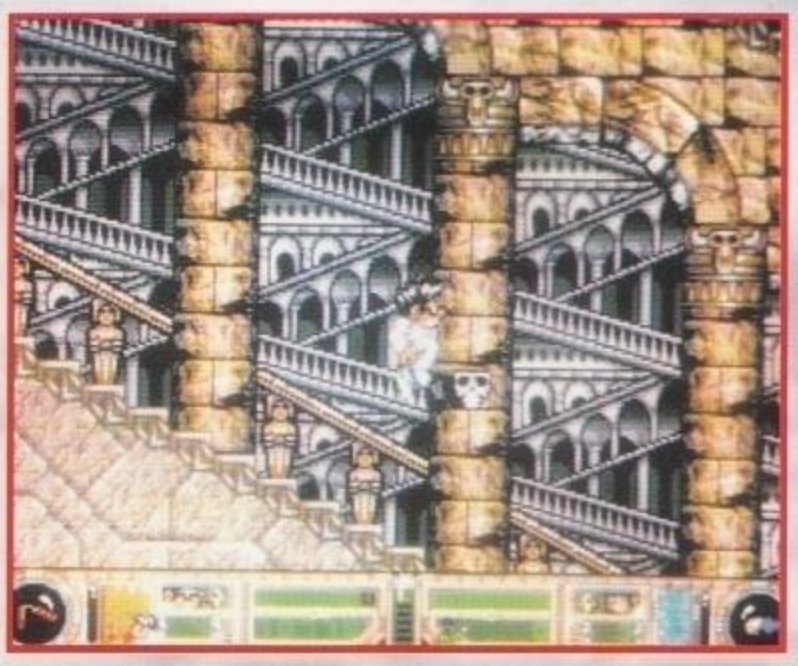


cose, come tacche di energia, vite, oggetti preziosi, e soprattutto le armi, sii, proprio loro, avrete la possibilità di trovare mazze, nunciako (chiedo venia se ho sbagliato a scriverlo), bombe molotov e... e... la motosega, ebbene si potrete

http://www.oldgamesitalia.net/

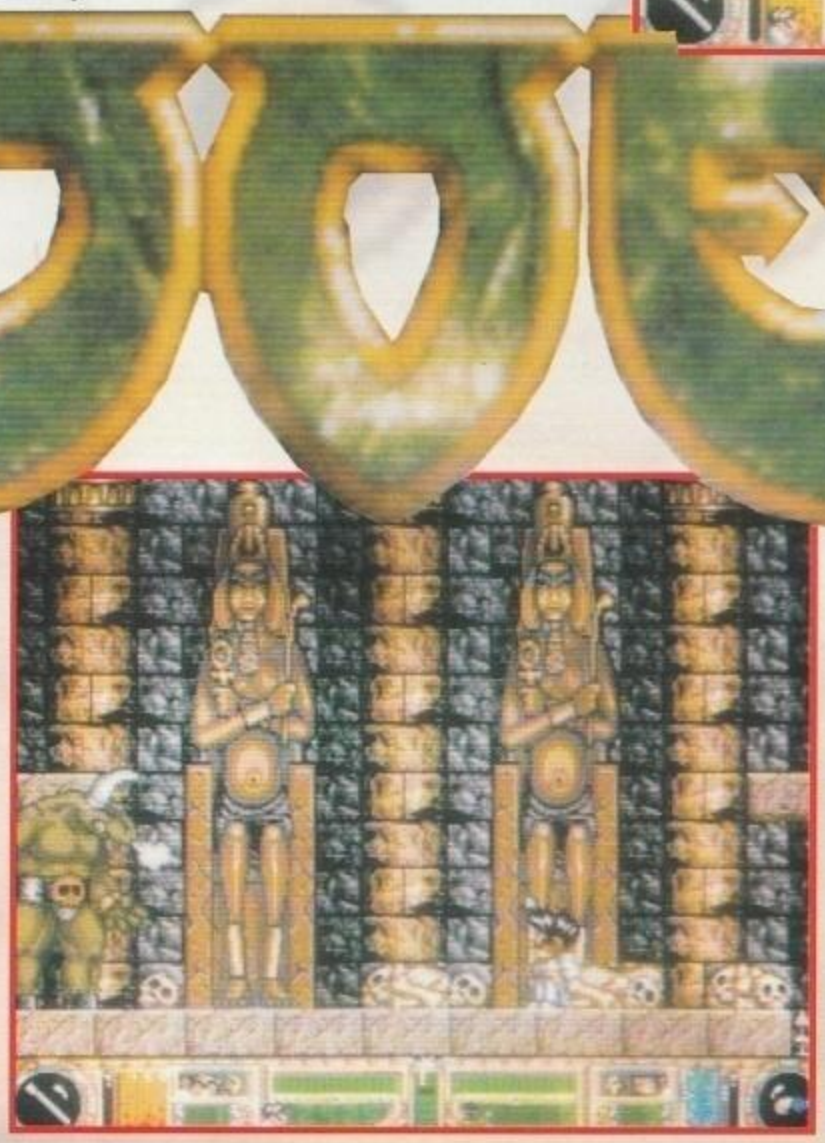
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



non parlare dgli sprite, tutti animati in maniera impeccabile. I due sprite principali, poi, un bijoux, le loro movenze sono esagerate, per non parlare delle espressioni che assumono quando li lasciate in panne, e altre ancora che scoprirete giocando.
Gli effetti sonori sono indubbiamente simpatici, con una musica molto hard che vi accompagnerà per tutta la durata della partita (naturalmente la musica cambierà da livello a livello).
Un altro punto a favore di questo gioco è la possibilità di giocare in due contemporaneamente, infatti, se già giocando da soli è uno spasso megaassurdo, giocando in due è l'apoteosi della distruzione.

Per quanto concerne la giocabilità siamo alla grande, i due personaggi si controllano molto bene, la difficoltà del gioco è molto ben calibrata, anche se devo dire che come game è abbastanza difficilotto e adesso vi spiego anche il perché (pensate come sono gentile oggi); innanzitutto colpire dei nemici senza essere in possesso di armi è veramente molto difficile, e in secondo luogo, una volta che sarà finita la vostra energia (cosa abbastanza facile) dovrete iniziare tutto il livello dall'inizio (vi assicuro che gli stage sono immensi); ecco, questi sono principalmente i motivi che diminuiscono il voto ipotetico che darei alla giocabilità, ma che comunque rimane molto alta.
In conclusione Yo! Joe! è un grandioso platform game, che non si inzicca le cinque stelle solo per avere una difficoltà un po' troppo alta. Compratelo, e poi fate il confronto con Global Gladiators, titoli che, anche se sono diversi nel concept, si assomigliano moltissimo perchè sono entrambi giochi che ho recensito io questo mese.



Raffaele Sogni

VALUTAZIONE GLOBALE

★★★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FUTURA

D-I

All'alba del 5 Giugno del 1944, di fronte alle coste della penisola francese nota con il nome di Normandia, l'operazione conosciuta con il nome di Neptune lasciava il posto ad Overlord, il più grande sbarco di uomini e mezzi che la storia militare abbia mai conosciuto.

Non è la solita simulazione wargameristica del giorno più lungo, ciò che è in realtà D-Day è una simulazione pura e semplice delle quattro modalità principali di operazioni belliche che hanno caratterizzato lo scacchiere occidentale durante la Seconda Guerra Mondiale: lanci di paracadutisti, incursioni di piccoli gruppi di soldati, missioni di penetrazione da parte di truppe corazzate e bombardamento. Chiaramente questo è un lotto di operazioni abbastanza eterogeneo, e comunque non certo tipico della Normandia tanto da giustificarne la riunione sotto un titolo del tipo D-Day. Ma ciò che tiene insieme questi quattro aspetti della guerra in Europa in quel periodo è il fatto che le missioni sono da vedere nell'ottica operazionale della missione Overlord, così come condotta da Eisenhower.

D-Day non è un wargame secondo il senso più stretto di tale termine, non abbiamo mappe esagonate e counter a livello di compagnie, il gioco è articolato sulla gestione delle quattro suddette missioni nell'ambito Normandia, con un'occhio costantemente tenuto sulla mappa strategica della penisola, e la possibilità di far intervenire di volta in volta i vari corpi e le differenti armate alleate.

Dopo aver selezionato su tale mappa strategica quale unità dovrà intrapprendere una missione, e aver scelto che tipo di missione essa dovrà essere, si passa alla gestione della stessa.

Passiamole in rassegna tutte e quattro.

PARA'

Scopo della missione è far raggiungere ai propri uomini (il cui numero varia a seconda del corpo e del luogo selezionato) le zone di atterraggio in territorio ostile. I paracadutisti hanno il loro percorso di discesa già prefissato, l'unica cosa da fare è modificarne l'assetto così da fargli evitare eventuali incontri spiacevoli con campanili, stagni, paludi, campi minati o SS.

CARRI

La missione cambia di volta in volta ma si tratta quasi sempre di una penetrazione d'attacco condotta da un plotone di Sherman contro postazioni o forze avversarie. La visuale può essere o tattica o relativa al carro comando, in tal caso il controllo del mezzo sarà maggiormente diretto e più flessibile. Con la visuale tattica

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

D-DAY

La grafica varia da quella vettoriale delle missioni di bombardamento a quella più ricca di dettagli ma decisamente meno "tridimensionale" delle altre, con una buona qualità media.

sarà però possibile attribuire ordini difersi ai carri del plotone ed eventualmente raggiungere lo scopo-missione più agevolmente.

BOMBARDAMENTO

Un unico B-17 in volo solitario sull'Europa occuopata, nella sua stiva fino a 7850 chili di bombe a caduta libera. Dovrà essere pilotato con perizia oltre le linee nemiche, attraverso la contraerea e quindi sull'obiettivo (o sugli obiettivi). A questo punto si bombarda, e poi a casa. La visuale con cui inquadrare il proprio bombardiere può variare, e differenti sono anche le varie missioni, anche se sostanzialmente hanno tutte la stessa linea conduttrice: Bombarda e Fuggi.

INCURSORI

Questa è forse la missione che può dare maggiori stimoli e soddisfazione a chi la dovesse svolgere.
Un manipolo di incursori (82° aviotrasportata, o Commandos di Sua Maestà) deve occupare e difendere alcuni punti chiave dello schieramento Nazista. Ma gli ostacolio abbondano e si va dai nidi di mitragliatrici ai bunker, dai Panzer ai mortai. La gestione delle missione è di tipo "singolo uomo", con un'interessante diversificazione dei vari incursori con diverse prerogative e modalità d'impiego, nonchè importanza tattica.
Quindi questo è il corpo del gioco vero e proprio, condito da elementi più o meno storici come l'assenza della 2° Divisione Panzer a contrastare l'avanzata alleata, o la presa delle città chiave dei tratti di costa de-

La dinamica del gioco è abbastanza ripetitiva con missioni che seppur diverse tra loro arrivano molto spesso ad assomigliarsi le une alle altre. Tale pecca trova la sua massima realizzazione con i scenari che coinvolgono lanci di paracxadutisti e le missioni di bombardamento. Anche le missioni di penetrazione (incursori e carri) alla lunga risultano stancanti, monotone e ripetitive.
Concludendo? Si è visto di meglio. Magari una migliore realizzazione di uno solo degli aspetti del D-Day piuttosto che di quattro in questo modo sarebbe risultato più convincente. Comunque, consigliato agli appassionati.

Christian Antonini

VALUTAZIONE GLOBALE

★★

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

17 LUGLIO · 17 SETTEMBRE

1

É COMINCIATO IL CONTO ALLA ROVESCIA!

A STEVEN SPIELBERG FILM

JURASSIC PARK™

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS
AN AMBLIN ENTERTAINMENT PRODUCTION
SAM NEILL LAURA DERN JEFF GOLDBLUM AND RICHARD ATTENBOROUGH
"JURASSIC PARK" SAMUEL JACKSON BOB PECK MARTIN FERRERO
MUSIC BY JOHN WILLIAMS FILM EDITED BY MICHAEL KAHN, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER RICK CARTER
DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DEAN CUNDEY, A.S.C. BASED ON THE NOVEL BY MICHAEL CRICHTON
SCREENPLAY BY DAVID KOEPP ADAPTATION BY MICHAEL CRICHTON AND MALIA SCOTCH MARMO
PRODUCED BY KATHLEEN KENNEDY AND GERALD R. MOLEN
DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG A UNIVERSAL PICTURE

ocean

LEADER
DISTRIBUZIONE

(...) GLI ESSERI CHE POPOLANO LA PALUDE, IN UN TUMULTO DI GRIDA RAUCHE, SI DANNO ALLA FUGA, INVESTITI DA UN TURBINIO DI ACQUA GIALLASTRA. L'ANIMALE MUOVE LE ZAMPE PESANTEMENTE MOSTRANDO, SEMIAPERTA, UNA BOCCA DALLE DIMENSIONI TERRIFICANTI. POI, DI LÍ A POCO, SUBENTRA IL SILENZIO. IL MOSTRO SI É AVVENTATO SULLA PREDA (...)

CONTINUA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/